SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

MEGA CONSOLE

NUMERO 35
ANNO 4
MARZO 1997
L. 6.000
FRS 9.00
GRUPPO FUTURA®
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE COMMA 26 ART. 2, LEGGE 549/95 MILANO



PER SATURN

DIE HARD ARCADE
ENEMY ZERO
SCORCHER
CRUSADER: NO REMORSE

PER NINTENDO 64

HUMAN GRAND PRIX
NBA HANGTIME

ANTEPRIME COIN-OP

VIRTUA STRIKER 2
VAMPIRE SAVIOUR
HOUSE OF THE DEAD

RECENSITO!

SOVIET STRIKE

CENTRO SPECIALIZZATO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DREAM LAND

ORDINA AL

- Tel. 0541/786496
- FAX 0541/786621
- Tel. 06/56339373
- FAX 06/56341133

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621
00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

CONSOLE

Nintendo 64 + Scart	L. 520000
Nintendo + Mario 64 + Scart	L. 699000
Sony Playstation Jap	L. 479000
Sony Playstation Euro	Telefonare
Sega Saturn Jap + Game	L. 499000
Sega Nomad	L. 389000
Super Famicom	L. 250000
S. Nes Scart U.S.A.	L. 190000
Mega Drive II Jap Pal	L. 189000
Game Gear Color + 2 Game	L. 240000
Game Boy + Game	L. 119000
Game Boy Pocket + Game	L. 139000

NINTENDO 64

Cruising USA	L. 140000
Hang Time	L. 160000
Mario Kart USA	L. 195000
Mario Kart 64 + Joy Pad	L. 230000
Saint Andrews (Golf)	L. 175000
Star Wars	L. 195000
Super Mario 64	L. 175000
Wave Racer	L. 175000
J. League	L. 215000
Turok	L. 195000
Doom 64	L. 195000
Fifa 64	L. 195000
Golden Eye 007	L. 195000

NEWS NINTENDO 64

Blast Coops - Ultra Combat
Tetris Paerg - Mission Impossible
Star Fox - Lamborghini
Rev Limit

MEGA DRIVE

Dragon Ball Z	L. 70000
FIFA Soccer '97	L. 70000
Lion King 2	L. 70000
I.S. Star Soccer De Luxe	L. 119000
Micro Machine Military	L. 129000
Mortal Kombat Ultimate	L. 65000
Pinocchio	L. 119000
Sonic 3D Blast	L. 119000
Story of Thor	L. 129000
Stret Racer	L. 79000
Time Killers	L. 95000
Virtual Fighters 2	L. 119000

PSX JAP

Aubird Force	L. 139000
Bastard	L. 139000
Dragon Ball Z 2	L. 139000
Fatal Fury Real Bout	L 139000
Final Fantasy VII	L. 189000
Krazy Ivan	L. 139000
Overblood	L. 139000
Rage Racer	L. 139000
Ranma 1/2	L. 139000
Racing Groovy	L. 139000
Shadow Struggle	L. 139000
Star Wars Rebel Assault	L. 139000
Street Fighter Zero 2	L. 139000
Soul Edge	L. 139000
Toshinden 3	L. 139000
Toge Max	L. 119000
Winning Eleven 97	L. 135000

Vasto assortimento di giochi europei per Playstation e Saturn

TELEFONATECI!!

SATURN JAP

Daytona Circuit Edition	L. 119000
Dynamite Deca	L. 119000
Enemy Zero	L. 139000
Eve Burst Error	L. 149000
Fighters Megamix	L. 109000
Fatal Fury Real Bout	L. 139000
King of Fighters 96	L. 159000
K1 Fighting Illusion	L. 119000
Nights	L. 109000
Over Drivin	L. 119000
Super Sailor	L. 109000
Sexy Parodius	L. 89000
Street Fighter Zero 2	L. 129000
Street Racer	L. 99000
Space Hulk	L. 109000
Samurai Showdow III	L. 109000
Ultraman	L. 159000
Virtual On	L. 109000
Virtua Cop 2	L. 109000

OFFERTISSIME A L. 60.000

Gotha II - Robo Pit - Street Fighter zero
Thunder Force 1 - Death Crimson
Iron Man - NFL Quarteback 97
Thunder Hawk II

NEWS PSX

Virtual Hokuto no Ken
Macross Digital M. uf-x
Tomb Raider Jap
Magic Carpet
Bio Hazard 2

NEWS SATURN

Macross
Gundam Sidestory 3
Victory Goal 97
Z Gundam
Virtua Fighter 3

NOVITÀ

GIOCHI PER PC

Gadget di Dragon Ball
Street Fighters - Lupin
Ranma 1/2 - Sailor Moon
Gundam - Goldrake
e di tutti gli altri eroi giapponesi.
Modellini in resina, vinile e plastica.
CD Musicali,
Video cassette originali

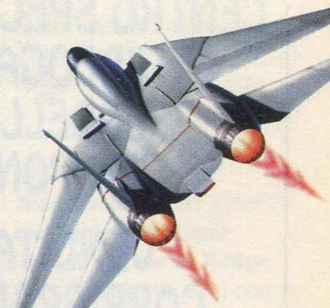
VISITATECI

SUPERNES SUPERFAMICOM

Art of Fighting 2	L. 80000
Donkey Kong Country 3	L. 119000
Dragon Ball Z III	L. 90000
Dragon Ball Z V Iper Dimension	L. 149000
Yoshi's Island	L. 149000
Fifa '97	L. 169000
Front Mission II	L. 139000
International SS Soccer de Luxe	L. 149000
Mortal Kombat Ultimate	L. 90000
Olimpic Summer Games	L. 129000
Ranma 1/2 4	L. 90000
Street Fighter Alpha 2	L. 149000
Super Mario RPG (U.S.A.)	L. 129000
Tetris Attack	L. 95000
Toy Story	L. 159000

MEGA sommario



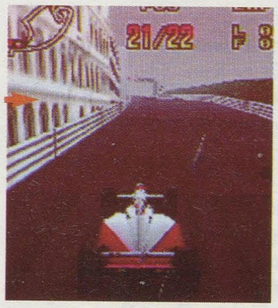



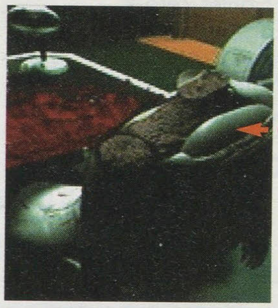
Nintendo 64

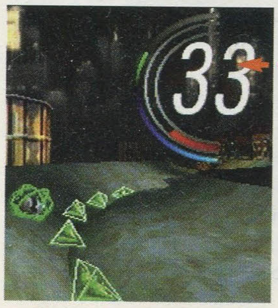
Coin-Op

Super Nes

Saturn

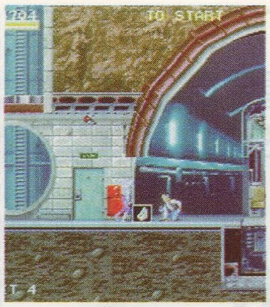


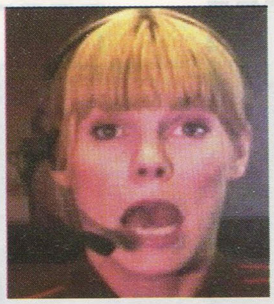
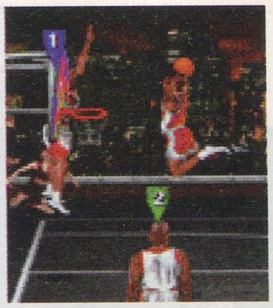


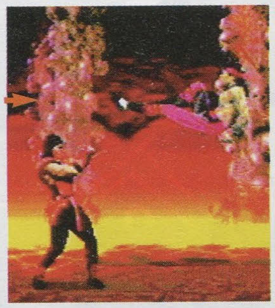


Saturn

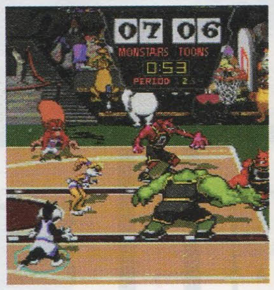



Megadrive







Rubriche



MEGA CONSOLE

N. 35 Marzo 1997

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto Grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano
Hanno Collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Matteo "MBF" Bittanti, Niall "Nilo" Bellabarba
Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo

GRUPPO FUTURA®

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665261 fax 02/66526222
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 - legge 549/95 - Milano.

Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega e Nintendo Magazine System - Emap Images UK

Abbonamenti: CCP PT per versamenti n. 00269274 intestato a SODIP Angelo Patuzzi S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Per spedizione cedole di abbonamento SODIP - Casella Postale 7 - 20092 Bresso (MI) - Tel. 02/66030285 - servizio abbonamenti – Fax 02/66030267 - 24h.
Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno.
I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT n. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art.. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

< GLi SpeCIAliStI! >

MET

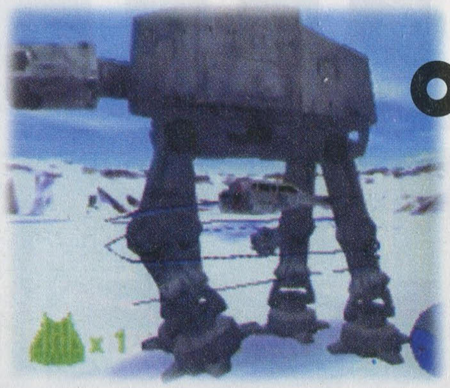
SOFTWARE SATURN USA

AREA 51	119.000
BATMAN FOREVER	119.000
BLACK DAWN	119.000
BUG 2	119.000
CONTRA	119.000
DRAGON FORCE	119.000
DRAGON FORCE	119.000
NBA JAM EXTREME	119.000
POLICENAUTS	119.000
SCUD	119.000
SONIC 3D	119.000
SPOT GOES TO H.	119.000
S. MOTOCROSS CHAMP.	119.000
THE CROW	119.000



SOFTWARE ULTRA 64

BODY HARVEST	CRUIS'N USA
KIRBY'S AIR RIDE	BLAST CORPS
MARIO KART R	PILOTWINGS
ST. ANDREWS GOLF	PERFECT STRIKER
STAR WARS	WAVE RACE 64



NOVITA' GIAPPONESI

DAYTONA REMIX	129.000
ENEMY ZERO	129.000
FIGHTER MEGAMIX	129.000
GUNDAM 2	129.000
HYPER DUEL	129.000
KING OF FIGHTERS 96	TEL.
MEGAMAN 8	129.000
NISSAN OVERDRIVING	129.000
PUZZLE FIGHTERS 2X	129.000
SAILOR MOON S	129.000
SEGOKU BLADE	129.000
SPACE INVADERS	129.000
THUNDER FORCE 2	99.000
ULTRAMAN	129.000



SOFTWARE SATURN EURO

AMOK	99.000
BREACKPOINT TENNIS	99.000
COMMAND & CONQUER	99.000
CRUSADER	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD TRIOLGY	99.000
DOOM	99.000
EXUMED	99.000
FIFA SOCCER '97	99.000
HEXEN	99.000
LOADED	99.000
NHL HOCKEY '97	99.000
SCORCHER	99.000
STREET RACER	99.000
TOMB RAIDER	99.000



OFFERTE SPECIALI !!!

BATTLE MONSTER	49.000
CHAOS CONTROL	49.000
DEADALUS	49.000
GRAND CHASER	49.000
GREATEST 9 BASEBALL	49.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.000

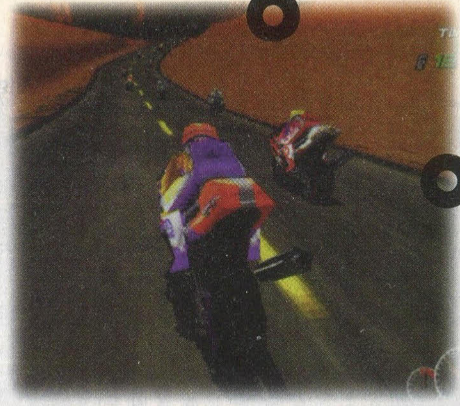
ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

ULTRA 64 SATURN





ACCESSORI SATURN

ADATTATORE USA-JAP-EURO	59.000
DATEL PRO ACTION REPLAY	99.000
DOUBLE STICK	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	79.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI NAKI	59.000
JOYPAD SEGA	59.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK NAKI	89.000
KIT INTERNET	TEL.
MODULATORE ANTENNA	49.000
MOUSE	89.000
VIRTUA STICK	119.000

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3DO MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	29.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD	39.000
MODULATORE RF	TEL.

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

NOLEGGIO VIDEOGAMES



SATURN JAP + 2 GIOCHI	499.000
SATURN USA + 2 GIOCHI	399.000
ULTRA 64 UNIVERSALE	TEL.

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti da noi importati hanno certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

MEGA mail

"L'EREDITÀ TRASMESSA DAI NOSTRI PADRI, AIUTATECI A CONSERVARLA, KAMI CHE CONOSCETE L'ARTE DELLA POESIA..."

(IZAYOI NIKKI, 84)

Se tutto è andato come previsto, questo numero di Mega Mail dovrebbe fare sfoggio della nuova e tanto decantata veste grafica. Uso il condizionale perché, oramai, non sono più neanche sicuro della dimensione in cui mi trovo tuttavia di una cosa sono ancora ben conscio, ovvero che da oggi in avanti avremo un sacco da lavorare. Un lavoro piacevole intendiamoci, però sempre un lavoro che ci vedrà impegnati nel tentativo di migliorare la nostra/vostra rivista. Fin da quando abbiamo iniziato questo progetto infatti, ci siamo accorti che non avrebbe avuto senso limitarsi ad effettuare un maquillage, a sbattere un po' di fondo tinta qua e là... C'era bisogno di qualcosa di più energico, che ci consentisse di dare una scossa alla baracca, per svegliarci, per non cadere nel "torpore" e per non perdere quella voglia di giocare che ci ha accompagnato da quando, insieme a voi abbiamo intrapreso questa avventura. E' per questo che abbiamo deciso di ricominciare da zero, di ripartire non solo con una nuova veste grafica ma anche un nuovo spirito, nuove idee, nuove ambizioni. Inutile nascondere che la cosa ci emoziona parecchio; in fondo si tratta di una sorta di rinascita, una rifondazione nella quale però abbiamo cercato di condensare tutte le esperienze fatte in questi anni. Il motivo di tutto ciò? Beh, tanto per cominciare la voglia di produrre una rivista in grado di rispondere in modo adeguato alle richieste di voi lettori alla quale si è andata anche ad affiancare una certa insoddisfazione per quanto fatto ultimamente. Sarà che il tempo passa per tutti, che nulla dura in eterno però ci siamo accorti che quello che avremmo voluto offrirvi era ben diverso da quanto vi davamo in realtà. Non si tratta quindi di un mero discorso "coreografico" ma di un qualcosa che va più in profondità. Attenzione, con questo non voglio assolutamente dire che da oggi in poi cercheremo di essere originali a tutti i costi, non andremo sempre e solo controcorrente bensì cercheremo di tornare "noi stessi", evitando di appiattirci sugli altri e facendo tutto ciò che è in nostro potere per ascoltarvi e per migliorare. E' per questo che abbiamo bisogno di voi, per poter ripartire subito nella giusta direzione, lungo la strada che potete/dovete indicarci con i vostri consigli, commenti, idee, riflessioni e critiche. Fatevi sotto gente ed un bel dì potrete dire: "Quel giorno c'ero anch'io!"

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

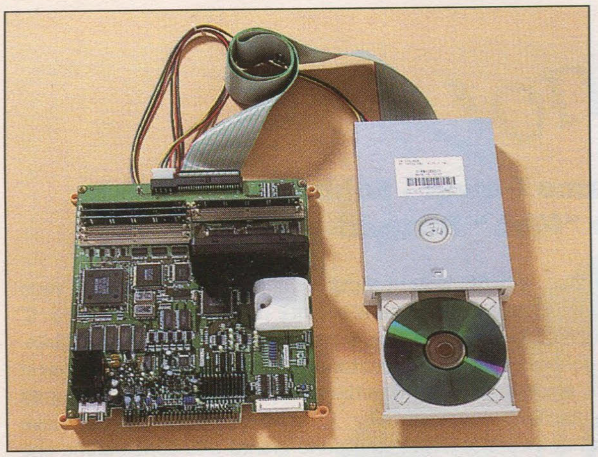
Titoli in arrivo...

Rep's adventure

"Con uomini ai quali manca il rispetto per ciò che è personale, non bisogna dare, oppure bisogna metter loro, senza pietà, le manette della convenienza"
Friedrich Wilhelm Nietzsche

A cura di R.E.P.

Ciao Fabio,
oggi stavo riflettendo sul fatto che definire "stupidi" certi individui significherebbe far loro un complimento. Mi riferisco a quelle persone che, chissà perché, individuano nei videogiochi la causa di tutti i mali e trattano noi videogiocatori come degli imbecilli! Una volta i videogames causavano l'epilessia ma ora, dal momento che i tempi sono cambiati, sono cambiate anche le "controindicazioni" di questo hobby: il pericolo ora è che si vada a gettare i sassi dai cavalcavia!! Eh sì, finora non te l'ho detto ma io sono un bambino piccino piccino ed assai impressionabile, infatti ogni volta che finisco una partita a Ultimate MK esco di casa per andare a sbudellare un po' di gente! Ma siamo seri!!! Eppure questo è ciò che sembra pensare gente come Federico Mormadano, di professione psicoterapeuta, il quale è riuscito nell'arduo compito di scrivere una serie di sciocchezze veramente incredibili che, grazie a voi, ho potuto leggere anch'io sul numero 34 di MC. Comunque era necessario che il Mormadano dicesse la sua, ora possiamo conoscere quelli che potrebbero essere gli effetti di una lobotomia! Non insisto oltre perché quello che ha scritto si commenta da solo tuttavia vorrei far presente il parere a riguardo anche di altri individui. Parlando con un "amico" qualche giorno fa, il discorso è caduto proprio sui games (una mia passione che lui ben conosce) ed io ero preso a descrivergli, comprensibilmente eccitato, le meraviglie di un mio recente acquisto particolarmente riuscito. Sai qual è stato il suo commento? (Realizzato per altro quando stavo ancora parlando): "E basta con 'sti giochetti!". Un'altra volta invece, con tono serio questo giovincello ventitreenne, se ne è uscito con la frase: "Ma quanti anni hai?". Eh sì! Perché siccome i 30 sono così vicini, non dovrei più giocare, o rischierei di passare per ritardato! Secondo questo individuo (più giovane di me ma, evidentemente, più "vecchio" dentro) un hobby è giustificabile a patto che sia "creativo" (cioè?) e per questo motivo i games vanno bene solo per i sottosviluppati! (Ciao Gabriele: sii sempre coerente invitandomi a giocare a Tekken 2). Secondo te ora abbiamo bisogno del permesso o dell'approvazione altrui per divertirci? Io non credo proprio! Penso che sia una cazzata, ma ti assicuro che in tanti finiscono per trattarti come uno stupido solo perché ti diverti in maniera diversa da loro... (addio, Gabriele). E' proprio vero, è dura la vita del videogiocatore (e vai con un po' di vittimismo): solo contro tutti! Sarà meglio cambiare argomento e parlare della possibilità da te ventilata di pubblicare recensioni di vecchi (o quasi) titoli per 16 bit. Su tuo invito, ti informo di quelli che sono i giochi che amo giocare: innanzitutto le simulazioni sportive (il mio sport preferito l'hai intuito dalla carta che ho usato ma amo allo stesso modo l'hockey), i picchiaduro e gli sparatutto, anche semplici, ma con una missione che abbia un po' di senso (alla Choplifter). Visto che hai fatto 30 fai anche 30,99999 e fai il possibile affinché oltre alle retrocensioni ci sia l'opportunità di rispolverare qualche vecchio trucco... non sarebbe male! (Ah, la vecchiaia...). Prima di chiudere questa missiva vorrei salutare Pisani, anzi, il mitico Pisani che ci ha lasciati (sono un tifoso



dell'Atalanta). Non riesco ancora a credere che sia successo e quando ti trovi a sbattere contro la notizia di un ragazzo di 22 anni che muore, non solo ti senti impotente ma cominci ad apprezzare anche quel poco che ti passa il convento... Su direttive del Signore che abita qualche piano più su.

Il problema della mancata conoscenza di certi fenomeni è un fatto naturale: non si può sapere tutto e nemmeno riuscire ad avere una cultura in grado abbracciare tutti i campi dello scibile umano. Purtroppo però, sempre più spesso, assistiamo in questo nostro Bel Paese ad aperte manifestazioni di beata ignoranza grazie alle quali anche individui che dovrebbero esser dotati di un certo spessore culturale mostrano la loro voglia di non informasi, rimanendo a sguazzare in quel mare di luoghi comuni e stupidi preconcetti ereditati da chissà quale trust di cervelli (avete presente Margherita Hack? NdMajestic12). Ciò che mi stupisce maggiormente tuttavia, è l'inquietante facilità con cui questi individui si permettono di "sputare" sentenze, di definire intere categorie, di affiancare persone con gravi problemi mentali a ragazzi sani, che hanno l'unico torto di avere un hobby considerato "volgare" e, pertanto, non degno di essere rispettato. Purtroppo non è la prima volta che capitano avvenimenti del genere... In passato altri hanno dovuto "subire" quanto sta accadendo a noi. I film d'azione, i fumetti horror, l'heavy metal, i manga, la lingua volgare (intesa come non latino)...Tutte cose che sono passate attraverso le maglie dell'ignoranza, attraverso un'ideologia di massa che tendeva a fare di alcuni avvenimenti occasionali non l'eccezione ma la regola. Una regola che serviva come tesi accusatoria grazie alla quale tentare di demolire ciò che, a volte, nemmeno si conosceva. E purtroppo non si può nemmeno dire che tutto ciò sia dovuto alla mancanza di dialogo fra le parti. La disponibilità a parlare infatti è sempre presente, un po' meno quella a farsi insultare gratuitamente. Sfortunatamente non tutti sembrano ricordarselo, così come spesso ci si dimentica che, perché un dialogo possa essere efficace, entrambe le parti devono "aprirsi", devono essere disposte ad accettare le idee dell'altro senza preconcetti. Il cinema, la pittura, la musica, la scultura... Sono tutte considerate forme d'arte. Bene, sono d'accordo... Io però insieme ci metto anche i videogames! Sissignori i video games sono arte, un'arte geniale; la prima della quale l'individuo può fruire attivamente! Perché accontentarsi di guardare un bel quadro quando ci possiamo muovere nel suo interno, perché piegarci ad una storia quando possiamo essere noi a "scriverla", perché limitarci a leggere di fantastici viaggi quando possiamo farli. Perché? Perché degli individui, esseri come noi, forse peggiori di noi, ci dicono che quello che facciamo è stupido? E perché è stupido? Forse perché non rientra nei loro gusti? E perché allora i loro gusti dovrebbero per forza essere anche i nostri? Lo so, non ha senso, ma almeno adesso riesco a dare un nuovo significato alla parola "alienazione".

Game Boy Vs Game Gear...

Ma sei furente?

A cura di Mad Tiger

Carissimo Fabio,
sono un ragazzo di 15 anni e vorrei aprire una parentesi su di un argomento mai trattato: Game Gear Vs Game Boy. La piccola console della Sega non ha mai destato interesse quanto l'otto bit Nintendo. Come mai? Bisogna anche dire che il Game Gear, a differenza del Game Boy, ha i colori che rendono più facile distinguere i vari oggetti su schermo. Ho giocato con molti titoli per Game Boy e non mi hanno entusiasmato più di tanto (eccetto Super Mario Land 2 e 3), per via del verde (??? Nd Fabio). Eppure continua a vendere. Ho notato con amarezza che, le altre riviste del settore (in particolare Girino Pater), danno molto spazio al portatile di casa Nintendo nonostante per il Game Gear escano gli stessi giochi nello stesso mese. Identica cosa succede con il povero Saturn nei confronti del PSX e con il caro e buon vecchio MD nei confronti dello Snes. Devo comunque ammettere la furbizia della Nintendo che continua ad appoggiare il suo portatile, aprendo la strada alle altre software house mentre Sega, dopo aver lanciato quella beotata di Nomad (fallito appena uscito), rimane a guardare la caduta del suo ultimo 8 bit. Spero che mi pubblicherai caro Fabio perché vorrei vedere cosa ne pensano i lettori. Bye...



Mi duole dovertelo dire caro il mio Mad Tiger ma il momentaccio che stanno vivendo buona parte dei possessori della grande "S" non è solo colpa delle riviste. A differenza di Nintendo infatti, Sega ha deciso di relegare in secondo (ma diciamo pure terzo o quarto) piano le sue console della "vecchia generazione" per poter convogliare tutte le energie verso la sua macchina di punta: il Saturn. Una scelta discutibile, dettata dalla necessità di riguadagnare il terreno perduto nei confronti della sua più diretta rivale, la Sony. Gema Gear, Nomad, MCD, 32X e, in ultimo, anche il MD sono stati (o saranno a breve) sacrificati sull'altare del progresso ma, in fondo, non mi sembra che ci sia da stupirsi: la politica della grande "S" è sempre stata un po' fumosa... Infatti mentre case come la Nintendo hanno sempre pianificato le loro mosse (a volte fino alla nausea), prendendo tempo, Sega ha spesso e volentieri cercato di arrivare prima dei suoi concorrenti, scattando fin dai primi giri anche quando si trattava di una mezza maratona ed ora si vedono i risultati. Ma forse non si tratta neanche di questo... Ciò che è sicuro è che con le sue azioni la casa di Sonic ha fatto il vuoto intorno a se, lasciando andare alla deriva quasi tutti i suoi satelliti e così, ora, non ha più neanche la possibilità di tornare indietro. "O Saturn o morte" verrebbe quasi da esclamare ma, in fondo, non sono poi tanto convinto che sia un male. Potrebbe trattarsi della svolta, dell'inizio di una nuova politica rivolta esclusivamente alla produzione di titoli di qualità, di una massiccia presenza anche fuori dal mercato Japponese, della capacità di una delle più grandi software/hardware house di legare a se sviluppatori esterni degni di questo nome ma, soprattutto, di una pianificazione attenta ed accurata delle mosse/risorse future. In questo senso direi che le cose si stanno già muovendo nella giusta direzione. La politica aggressiva negli States, l'acquisto della Bandai, la messa in cantiere di una nuova serie di cartucce simili a quelle dei game SNK, il taglio di prodotti di scadente qualità sono tutte cose che dovrebbero far riflettere e ben sperare, sempre a patto di possedere un Saturn si intende. Per rinascere infatti, Sega "ha dovuto" lasciare con un palmo di naso parecchi videogiocatori, alcuni dei quali anche abbastanza incavolati. Purtroppo però ogni rivoluzione che si rispetti deve avere anche le sue "vittime" la cui unica consolazione rimane quella squallida etichetta che viene appiccicata in seguito, a seconda di essere stati dalla parte dei vincitori o dei vinti.

Il meccano ci dà una mano...

Produzione propria

A cura di Alessio di Lella

Caro Fabio,
scrivo questa lettera non per parlare male del PSX, del Saturn, del PC o di BioMassa ma per sapere

se anche voi vi fate quattro ghignate per gli errori dei rivenditori che, puntualmente, compaio nelle pubblicità di Mega. Lo so che voi non avete nessuna colpa, mentre io sto ridendo e sfogliando le pagine dei numeri 32 e 33 ma qui siamo proprio alle cozze! Dal nulla infatti la Taito ha tirato fuori un nuovo game: Darius Giaden e non sapevo neanche fosse uscito Vhirtual Fighte 2. L'AM3 ha appena finto Sega Rally Remix (?) e il gatto della Warner Bros è diventato il protagonista di Tom Raider, un nuovo e fiammante game per il 32 bit Sony. A proposito, chi di voi possiede il joypad a 6 bottoni per il MegaDrive? Io no, ma in compenso mi sto divertendo con VRTL ON, la conversione del celebre coin-op made in Arabia. Cosa dovrebbero invidiare i possessori di SS a quelli PSX? Beh, sicuramente i migliori titoli: Texen 2, Fifi '96, Desuction Derby 2, Cash Bandicot. Ei! Fermi tutti, anche il 32 bit della Sega vanta delle killer application mica da ridere. Abbiamo infatti USA Dayton (un nuovo racing game con le piste al contrario), BAG! (un platform dove bisogna combattere contro pile di bagagli assassini) e il godibilissimo Street Fighter 2 (sapete, la Capcom ha deciso di riconvertirlo di tanto in tanto). Anche Firtua Cop 2 è insostituibile così come lo è Kiler Istit per Snes. A questo punto però mi sorge una domanda... Ma quello che vendeva la PlayStasion era forse un francese? Oppure è perché la Sony ha appena pubblicato Soni 2, la versione remix di Sonic 2 uscita tempo fa su MegaDrive. Vabbè, mi sa tanto che è meglio smettere qui: ci sentiamo gente!

ASFISSIA...

Articolo tratto dal N 14 di Game Power - Febbraio 1993 ad opera di Matte "Mbf " Bittanti

"In seguito alle marionate di lettere, telefona, fax, scritte sui muri, graffiti, arazzi, incisioni su tavolette cerate mi vedo costretto ad esporre un parere obbiettivo sulla console della SNK, sogno della semi-totalità della tribù videoludica. E' superfluo aggiungere che ciò che segue è un PARERE PERSONALE del sottoscritto, e non una verità incontrovertibile. E' risaputo che il Neo Geo è un giocattolone per pochi. Una console i cui giochi costano in media duecento (e passa) mila lire resta assolutamente elitaria e non potrebbe essere altrimenti. Tutti aspettano impazienti l'uscita dell'unità CD-Rom, ma a un prezzo superiore al milione di lire, è assolutamente inavvicinabile. E' un dramma? Chi lo sa, forse per molti, ma non per tutti. Dopo aver visto la semi-totalità del software per Neo Geo sono giunto alla conclusione che si tratta per lo più di giochi graficamente stramassicci (d'altronde con 330 Mbit a disposizione si può fare di tutto), ma scarsamente longevi e soprattutto privi di quello spessore che giochi per altre console possono vantare. Il problema della longevità è particolarmente grave: investire un capitale in un gioco che si finisce in mezz'ora è quanto mai amorale, oltre che evidentemente dispendioso visto che si poteva terminare lo stesso gioco in una qualsiasi sala giochi con un cifra non superiore a un quindicesimo del game [...]. Non basta un sacco di bella (e costosa) grafica a spiazzare la concorrenza: se il prezzo del software non scenderà a livelli accettabili il Neo Geo resterà la classica "nicchia" di mercato. Magari mi sbaglio, magari no."

Per una più corretta e chiara comprensione di questo testo i gentili lettori sono pregati di andare a confrontare il brano qui riportato con la missiva dell'esimio dottor Vegeta pubblicata sullo scorso numero di Mega Console. Si potranno così apprezzare appieno le grandi capacità interpretative e di rielaborazione del testo di un individuo che, dopo anni di ricerca, ha finalmente trovato l'elisir dell'eterna giovinezza, fermando di botto il tempo e non solo quello...

La storia continua...

Abbiategrasso capitale!

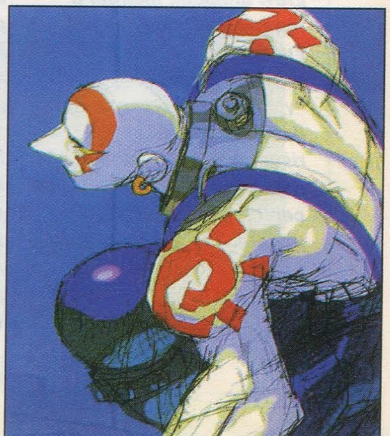
A cura di Maurizio "Joey Ramone" Orsenigo

Caro set di coltelli affilatissimi, spero che non mi considererai un portatore di pubblicità occulta per quello che ho scritto, perché in realtà sono un ragazzo di 15 anni che possiede un Saturn e un 32X (di cui non mi sono ancora disfatto; Appropo' il prezzo è buono...) ma che dopo aver passato dei momenti di crisi vorrebbe acchiapparsi un bel Pentium 166 non solo per giocarci. Ma di questo probabilmente non frega niente a nessuno. Probabilmente non frega a nessuno che io ho scritto "ma di questo probabilmente non frega a nessuno" ma ormai l'ho fatto e prego qualcuno di consigliarmi il nome di qualche buon neurologo e/o psichiatra e/o come cavolo si chiamano gli strizza cervelli. Purtroppo non sono ancora riuscito a parlare di videogiochi (le lettere che pubblicate che non parlano di videogiochi mi fanno solitamente schifo) ma gli argomenti sopra citati erano troppo importanti per essere tralasciati. La Nintendo, azienda per cui ho sempre provato un misto di odio e stima è finalmente riuscita a battere il record che aveva stabilito con lo Snes: l'Ultra 64 ha avuto non pochi ritardi ed il suo prezzo doveva essere più basso invece... Il supporto delle cartucce lo avrebbe differenziato dalle altre macchine per la velocità dei caricamenti ma salta fuori che con il 64DD tutto sarà uguale al CD. Per farla breve credo proprio che l'Ultra 64 non avrà vita facile, visto che Saturn e PlayStation hanno un grande vantaggio anzi, molti vantaggi per citarne qualcuno: prezzo minore, buona conoscenza delle macchine, maggior parco software ma forse è meglio fermarsi qui e vedere cosa hanno da dire a riguardo gli altri lettori. Detto ciò, come finale della mia missiva ho scelto un classico: "Mi spiace devo andare, il gatto è sulla tazza e mi chiama per passargli la carta igienica con la scritta PSX perché è finita ed è molto stimolante...". Salutoni...

A cura di Borio "K8igo" Alice

Ravetto carissimo, scrivo per rispondere ad alcune lettere pubblicate sulla Vostra rivista che criticano pesantemente l'N64 accusandolo di carenza di hardware. Il fatto è che non è la quantità che conta, ma la qualità dei videogiochi. Ora, se per Playstation e per Saturn escono una decina di titoli al mese, ma solo alcuni sono di buona fattura, ecco che per Nintendo 64 ne escono molti meno, ma tutti (o quasi) bellissimi. Basti pensare che nei pochi mesi di vita della nuova console Nintendo hanno visto la luce autentici capolavori come: Turok: Dinosaurs Hunter, Super Mario 64, Mario Kart 64, Perfect Striker più altri giochi ad altissimo livello (Star Wars: Shadows of the Empire, Pilotwings 64...). Mi sembra inoltre che le cartucce uscite, pur non essendo effettivamente molte, rappresentino una buona varietà e la presenza di games non molto belli (Mortal Kombat Trilogy, Killer Instinct Gold) può essere parzialmente giustificata in quanto la Nintendo ha voluto accontentare anche i fans dei rispettivi coin-op. Oltretutto la quantità di giochi in arrivo per il macchinone Nintendo è incredibile e dopo un periodo iniziale difficile, il ritmo di uscita di questi ultimi sta notevolmente aumentando, il che mi fa





pensare che, non essendo previste nuove console in tempi brevi, l'ultima creatura della grande "N" la farà da padrone per un po'.

Scuola di compagne...

Loretta e Carlotta

A cura di JJ Alex

Caro Fabio,
sono JJ Alex un caro vecchio amico! Ti chiederai chi sono e mo' ti rispondo dicendoti solo che sono io e nessun altro. Bah! Tralascio formalismi e vado subito al dunque! Or bene, non troppo tempo fa (c'era una volta Fabio si volta... Nd JJ) si discuteva sul problema Bad Cat! Attenti che non attraversi la strada, potrebbe essere fatale! Cmq devo dargli ragione! Egli mostra coraggio a recensire i giochi! Vedete prima di essere comprato, un game deve dare un'impressione iniziale che dal mio punto di vista deve essere ottima. Si perché con i tempi che corrono solo i classici forniscono quel fascino attrattivo. Bisogna cmq sottolineare che esistono anche i bimbi (Shu diceva: "sono loro il nostro futuro". Oddio me lo vedo già di fronte questo futuro... Ehm scusate ma sento il bisogno di spararmi!) molti dei quali si accontentano di qualsiasi cosa basta che si giochi, ma si dà il caso che esistiamo anche noi, i ragazzi del futuro! Diciamo che da circa 8 o 9 anni in su, una persona perché si convinca deve essere convinta quindi le solite cazzate di giochi innocenti per bambini deficienti diventano idee troglodite. Cos'è allora quel fatto che provoca la scintilla iniziale che spinge all'acquisto? Io penso si tratti del primo impatto, mi spiego. Una volta, quando volevo acquistare un gioco, mi spostavo nel mio negozio di fiducia (ora lo odio più che mai) credendo fosse il migliore, poi la mia bocca emetteva la frase: "Scusi, posso dare un'occhiata ai giochi per Master System, MD, Snes, Nes ecc... Il negoziante, pur di vendermi qualcosa, avrebbe potuto sopportarmi anche un'ora (devo però ammettere che si trattava di un uomo con una forza inestinguibile, un altro sarebbe entrato in una precoce crisi isterica passando, in due minuti, alla schizofrenia pura!). Chiaramente l'unica cosa su cui potevo contare era quella di poter immaginare il gioco girando la cassetta! CHE ERRORE!! Come si può arrivare a tanto! Passano gli anni e mi faccio furbo: "Ho bisogno di idee concrete, devo sapere fin prima di comprarlo come è fatto il gioco, cosa contiene ecc... Insomma devo sapere di cosa si tratta fin dal primo momento". Chi se non una rivista può aiutare a far questo? Bad Cat cerca di fornire opinioni su quelle immagini e poche info che ottiene. Tizi come lui, quando comprano, prendono solo il meglio. Non potendo contare su materiale concreto l'obiezione deve essere al culmine! Solo le recensioni possono aiutare ma a quanto sembra Bad Cat non ci fa molto caso! E' giusto, ad ognuno la sua, il gioco deve piacere a me! Le recensioni devono solo portarti sulla retta via. In fondo lui riesce a dare un'occhiata a dei giochi, non so come (se da un amico o in negozio o boh?) potendo poi arricchire il suo parere. Riesce così a tirar fuori difetti di clipping (si dice Pop-up... Nd Fabio) e dei rallentamenti in Mario! Raga' sta notizia è vera. Non ci si può far niente. Io posso solo aggiungere che l'occhio deve stare attento, poi vi assicuro che questi difetti sono pressoché invisibili [...]. Se uno sta attento a queste notizie sa già come può essere un gioco. Quello che si cerca sempre di diminuire è il dubbio di aver comprato giusto. Si ha sempre la paura di comprare qualcosa che non dura. Si sbaglia. La cosa che si compra deve piacere a me e se mi piace dura. Lo Snes piace ancora e dura! Capite! Il 32X piaceva, ma il Saturn o il PSX erano più belli... Bad ormai è un critico nato e io mi metto dalla sua perché, oltre a scrivere bene, fa capire che non è tutto oro quello che luccica! Mario cmq luccica moltissimo! Vabbè, tralascio Bad (suo estremo difensore) e passo ad altro! Ho iniziato la mia carriera di video player con il Vic20, sono poi passato al MS, MD. Fanatico della grande "S" ho provato a colpire con il 32X! Non mi ero accorto di cosa stava succedendo e avevo dimenticato cosa era successo prima con il MCD. Nutrivo speranze per la neonata, speravo che mi potesse divertire come il Mega. Già, perché con il Mega mi sono proprio divertito. Ho tenuto il 32X per un anno, sempre con lo stesso gioco e alla fine mi sono deciso, ho provato a cambiare faccia alla medaglia, ho venduto tutto e mi sono comprato uno Snes. Voi direte che sono matto. Io invece ritengo di aver fatto la cosa più giusta perché non mi sono mai divertito tanto con una console. La Nintendo mi ha ridato animo e mi ha fatto scoprire un divertimento totalmente diverso ma allo stesso tempo anche più frenetico. Da allora mi sono convertito e così ho acquistato il Nintendo 64 tenendomi lo Snes. Aaaaaaaargh che macchina!

Non mi sono mai divertito tanto, ho giocato a Super Mario 64. Siamo su un altro mondo, è una cosa fenomenale tanto che ha mobilitato tutta la mia compagnia. Non riesco a staccarmi da questa meraviglia tanto che ho raggiunto le 70 stelle in 2 settimane. La fine poi è bellissima , degna di Mario e ora il mio scopo è quello di finirlo con tutte le stelle. A mio parere quindi la Nintendo, con la sua nuova macchina, ha fatto di nuovo centro e ha dimostrato che non sono i FMV a fare un gioco. Miyamoto è un grande, non perché solo lo Snes reggeva il confronto con i grandi, ma perché nel frattempo preparava il suo successore. Credo che il neonato Nintendo rimarrà in vita a lungo e per questo ho fatto il sacrificio di comprarlo subito. Non voglio certo contraddire quanto ho detto sopra, infatti prima di compiere il passo l'ho provato il più a lungo possibile confrontandolo con Sony e Sega. Poi ho pensato, ma lui è Nintendo. Quindi ho visto i giochi in uscita e ho provato gli ultimi compreso Super Mario Kart 64. Insomma mi aspetto grandi cose![...]

L'industria videoludica in questi ultimi anni ha fatto dei passi da gigante. Detto ciò esiste sempre un gap, uno spazio vuoto che separa il mercato casalingo da quello più "serioso" delle sale giochi. Certo, si può lavorare per ottenere delle conversioni molto fedeli ma la parità dei "sessi" è, in questo campo, mera utopia. Capita quindi spesso di trovarsi di fronte a titoli che non convincono proprio perché si ha ancora negli occhi la versione originale ed, in quei casi, il senso di impotenza e frustrazione che si prova è paragonabile alla mazzata che si riceve quando si acquista una qualsiasi mezza sola dopo aver visto le immagini dietro la confezione o, perché no, dopo aver letto le solite recensioni melassose. Si tratta di una sensazione terribile, come se qualcuno ci avesse appena derubato di parte dei nostri sogni, delle nostre aspettative... Forse il peggior furto che si possa subire sulla faccia della terra (dopo quello della merendina all'intervallo, si intende)! Ma come è possibile evitare che ciò accada? Sicuramente una soluzione è quella di avvicinarsi al gioco con spirito critico (quasi inkazzato), prestando attenzione a qualsiasi maldicenza sul prodotto incriminato o sulla software house che lo ha prodotto (il quarto livello di scrolling parallattico rallenta, i personaggi hanno 3 frame in meno dell'originale, il gioco è in bassa risoluzione, tra 6 mesi esce il sequel, il cd puzza...) e dubitando di qualsiasi info ci venga propinata sul "media" senza prima averla "toccata" con mano. Si tratta di una scelta radicale, in grado di evitare pericolose "scottature" ma che, in casi estremi, può portare a smettere di videogiocare. Il criticismo esasperato è dannoso tanto quanto il lassismo visto che, se da un lato si tende spacciare per oro anche la cacca che il contadino semina nel suo campo, dall'altro si corre il rischio di bocciare prodotti di buon livello riducendosi, di fatto, a ragionare come certa gente per cui un titolo o si becca 90 oppure è una schifezza. Ovviamente, ogni individuo è libero di fare le scelte che ritiene più opportune, tuttavia credo che l'approccio più sensato consista nell'avvicinarsi al gioco in maniera asettica, neutrale, valutando il rapporto prezzo/qualità offerto dall'oggetto in base alle nostre richieste e/o aspettative e/o disponibilità economiche. Purtroppo però la cosa non è sempre fattibile il che è imputabile anche al "vuoto" creato dalla quasi totalità delle riviste del settore. Buona parte della stampa cosiddetta "specializzata" infatti invece di fornire all'utente quelle informazioni che dovrebbero consentirgli di valutare per conto suo se il prodotto merita, tendono a trasformare le varie recensioni in giganteschi commenti nei quali gli unici elementi "certi" diventano il numero di colori e di poligoni su schermo ed il frame rate (questo sempre a patto che la software house gli abbia inviato la solita, dannatissima scheda tecnica). I risultati che ne derivano sono spesso sconcertanti: punteggi gonfiati, titoli mediocri elevati dalla massa a mo' di capolavori, sbobba di terza categoria presentata al fianco di caviale e champagne... Tutto questo rende il videogiocatore sospettoso, prevenuto (il che è anche giusto) e, di fatto, contribuisce a creare quell'odiosa "frattura mentale" per cui non esistono più giochi mediocri, sufficienti, discreti, buoni e ottimi ma solo capolavori e fuffa (magari valutata con punteggi intorno all'80%!). Il problema che si pone è quindi particolarmente

SOTTO VOCE

Da questo mese inizia nella Mega Mail una nuova rubrica: Sotto Voce. Si tratta di un breve angolo nel quale verranno condensati, a mo' di classifica, gli argomenti più gettonati dalle vostre missive. Un vero e proprio barometro epistolare per il quale abbiamo deciso di scomodare addirittura il buon Bernacca... e la lira si impenna!

TOP 5 - CHI SALE...

1. Vernini (Saturn & PlayStation Owners)	Per la serie: se ti metto le mani addosso!
2. Il Subbuteo	Nostalgia alla follia.
3. Sega e Mega Drive	Cretini, imbecilli, teste di c... e tanti complimenti del genere
4. Puck Nudo	Houston, we have a problem...
5. Ultra 64	E la storia si ripete...

FLOP 5 - E CHI PEPE...

1. Gli Ufo & Babbo Natale	"In fondo sono tutti dei manihini!"
2. I pomodori	BioMassa è andato fuori stagione...
3. Le figu' dei calciatori	Come sarebbe a dire che nessuno ha da scambiare?!?!
4. Puck Vestito	Libidine!
5. Vecchi Giochi	Vecchi giochi? E chi se li ricorda più!

ONCE UPON A TIME...

A cura di Gerardo Di Domenico

Erano ormai le 18:30. Avevo dormito parecchie ore, non abbastanza per riprendermi dalle mie ultime peripezie ma ormai non c'era più tempo. Il diamante sarebbe arrivate alle 20:30 al museo e Alba distava da casa mia più di un'ora di viaggio. Salii sulla mia macchina, una Cinquecento familiare del '60, e intrapresi il viaggio che mi avrebbe portato verso il mio destino. Lungo la strada diverse domande permearono la mia mente: come avrei fatto a riconoscere il ladro, cosa avrei fatto una volta riconosciutolo e, soprattutto, PERCHE' DIAMINE QUEL DEFICIENTE NON AVEVA MESSO LA FRECCIA? Nel frattempo i fari delle macchine che mi venivano incontro producevano un fastidioso effetto discoteca, così venni colpito da una crisi epilettica che mi fece perdere il controllo della vettura. Andai a finire contro un tizio vestito con una tuta blu e nera, e con una maschera che lasciava solo intravedere quei suoi occhi glaciali. Scesi dalla macchina per chiedergli scusa per il piccolo inconveniente ma lui non mi rispose e mi saltò addosso con cattive intenzioni. La folla si raggruppò tutta intorno e c'era un tizio seduto su un trono con una maschera da teschio che, all'arrivo di un uppercut del mio avversario sul mio mento, gridò: "EXCELLENT!". Il sangue scorreva a fiumi e il mio avversario non dava alcun segno di cedimento. Aveva il sangue freddo... (AH, AH, AH... ehm... scusate...) Di colpo, lui mi corse incontro sparandomi una palla di ghiaccio dritta, dritta sul grugno ma io, con un'agile mossa, riuscii a schivarla. Per uno strano caso del destino la bolla andò a schiantarsi contro una vetrina di un negozio che si trovava dietro di me che rispedì il colpo al mittente. Il mio avversario rimase letteralmente di ghiaccio! Io, che di solito mi reputo una persona calma venni invaso da un Killer Instinct, così gli corsi incontro e, quando il tipo grosso sul trono gridò "FATALITY!", non riuscii a trattenermi: gli piazzai un pugno così forte che ridusse il poveretto in tanti piccoli cubettini... In fondo mi ero divertito, però questa vicenda

grave: conviene davvero orientarsi sempre e solo sui veri MustBuy, limitando così gli acquisti a 6 o 7 giochi l'anno, oppure è più sensato allargare la cerchia dei titoli papabili (magari accontentandosi anche di un paio di titoli discreti) potendo così usufruire di una ben più vasta selezione di giochi e generi? Se volete una risposta sincera provate a dare un'occhiata ai games e alla console che avete a casa e poi provate un po' a chiedervi con che cosa vi siete veramente divertiti ultimamente; potreste avere una bella sorpresa...

Compagne di scuola...

Erika e Samantha

A cura di Stefano "Ruy " Colzani

Mi sembra ieri quando per la mia cresima, grazie alle mance dei miei parenti, portai a casa il mitico Commodore 64. Ricordo ancora, avrò avuto 13 anni, i pomeriggi passati con gi amici a giocare al mitico PacLand, gli innumerevoli tentativi per passare le piscine, oppure le infinite sfide con il golf e le giornate passate a esplorare immensi mondi di quello che è, forse, il miglior gioco mai uscito: Turrican! Purtroppo solo adesso mi rendo conto di non aver mai "palpato" (da noi si usa dire così) fino in fondo tutto lo splendore di quei tempi, infatti non è che mi informavo, non compravo riviste ma mi limitavo ad acquistare così, a caso, un gioco ogni tanto ma non per questo posso dimenticare le innumerevoli ore di puro e sano divertimento. Poi il grande salto, avvenuto qualche anno dopo con il MD. All'inizio fu dura, compravo solo le riviste (i dindi per i giochi non c'erano) poi con le prime paghe arrivarono anche i games. Non so descrivere la passione che mi prese, oltre alle infinite ore passate davanti allo schermo: i video games cominciarono a diventare una sorta di cultura che andava approfondita di volta in volta. Era insomma qualcosa di più di un passatempo. L'unica cosa che ancora non mi spiego è come mai un appassionato si shoot 'em up come me non abbia mai avuto molti titoli del genere nella sua ludoteca. Beh, certo che la leggenda, ThunderForce 4, l'ho giocato e stragiocato e, lasciatemelo dire, penso di essere uno dei pochi terrestri ad averlo finito senza il trucco delle 99 vite. Più tardi arrivò anche il MCD e posso assicurare che non fu una delusione anzi, ancora oggi rimpiango titoli come SoulStar e BattleCorps ma quello che non mi va proprio giù è vedere il glorioso Mega Drive tramontare così miseramente. Mi spiego meglio. A parte Sonic 3D in questo ultimo periodo non usciti che titoli mediocri. Il mio sogno invece è quello di vedere, prima del definitivo declino, il tanto agognato e quanto mai improbabile ThunderForce 5, magari con 512 colori su schermo, stupendi effetti grafici made in SVP, con un fottio di livelli ma, soprattutto, con tanta, tanta giocabilità! So che si tratta solo di un sogno, anche perché ormai non c'è proprio più tempo! La Sega infatti non ha creduto nel suo 16 bit come invece ha fatto la Nintendo e questo è stato un grave errore! Detto ciò una cosa è certa: fra qualche anno, magari nell'era delle console a 128 bit, ci sarà ancora una persona che si divertirà con il suo MD e che avrà ancora nel cuore tutti quei giochi che hanno contribuito a fargli trascorrere tante ore di sano e semplice divertimento. Grazie ancora Commodore 64, grazie ancora MD, grazie Sonic, grazie Thunderforce 4 e grazie ancora Turrican...

Lo so Stefano, il passaggio ad ogni nuovo sistema è un evento doloroso. Insieme ai giochi si perdono ricordi, emozioni, sensazioni... Sembra quasi di dar via una parte della nostra giovinezza ma allora perché mai compiere un'azione simile? Perché sacrificare una parte di noi quando non c'è nessuno che ci costringe a farlo? Sinceramente non lo so caro Stefano e, forse, non lo sai neanche tu proprio



perché, come me, continui a giocare con i games che ti divertono in barba all'"inarrestabile progresso" che obbligherebbe tutto e tutti a buttare via il passato per rivolgersi sempre al futuro anche quando questo non soddisfa appieno. Detto ciò posso capire benissimo il tuo "rancore" nei confronti della Sega: è naturale, tuttavia nella vita bisogna anche essere capaci di fare buon viso a cattivo gioco, imparando ad accettare eventuali "sconfitte" e a non lamentarsi se il finale di quel bellissimo film che cominciammo a vedere parecchio tempo fa non è come avremmo voluto. Non bisogna lasciarsi scoraggiare se per molti il MegaDrive, il SuperNes, il Nes, il Master System, il PC-Engine sono stati delle ottime macchine. Quello che conta è che per noi lo siano tuttora, il resto sarebbe come se una candela pretendesse di far luce al sole...

BEST GREETINGS FROM...

Anche questo numero di Mega Mail si è concluso. La festa è finita e gli amici se ne vanno lasciandoci come ricordo qualche pezzo di pizza attaccato al soffitto dell'appartamento. Siamo presi dal magone ma si tratta di un istante visto che anche il buon Merlino deve scappare. Così rimaniamo soli, con la nostra pizza sul soffitto ed il block notes davanti. E' il momento buono per ragionare, per ravanare, per sviscerare quello che avete dentro. Carta, penna, scalpello, calamaio... Sono tutti optionals! Ciò che conta siete voi, le vostre idee quindi petto in dentro, pancia in fuori ed iniziate a scrivere: Mega Mail non può aspettare!

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail - Mega Console** **Via XXV Aprile, 39** **20091 Bresso (MI)**
Telefono	**02 - 66526289** **mercoledì dalle 15 alle 17** **per info varie** **giovedì dalle 14 alle 17** **per trucchi e soluzioni**
Fax	**02 - 66526222** **specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

mi aveva distratto dalla ragione per cui ero partito: salvare il diamante dell'occhio ecc. ecc. Erano ormai le 19:40. Mancava poco meno di un'ora e io ero appiedato. Cosa potevo fare? Iniziai a correre come un disperato quando, per mia fortuna, mi si accostò una ragazza sopra una moto che, gentilmente, mi diede un passaggio. A dir la verità era una tipa che non ispirava molta fiducia, e poi via, aveva un modo di vestire così strano...Mi disse di chiamarsi Lara, Lara Croft e, guarda un po' che caso, anche lei andava al museo. Dal suo abbigliamento sembrava una che i tesori è abituata a cercarli nei templi maledetti più che guardarli comodamente dietro una vetrina... Ero sicuro, il nostro incontro era stato voluto dal destino! Lara c'entrava qualcosa con tutta questa storia ed io, oramai, ero più che deciso ad arrivare fino in fondo alla vicenda.
Arrivammo proprio dietro il museo. La ringraziai. Stava per partire quando le dissi: "BIANCO PALLIDO CHE PIU' BIANCO NON SI PUO'". Lei mi guardò con uno sguardo un po' perplesso e dopo lo stupore iniziale mi disse: "E tu saresti Conrad il ladro?". Non mi diede il tempo di rispondere che mi puntò due pistole alla testa, una per orecchio. Ormai non mi rimaneva nient'altro da fare che raccontarle tutta la storia e sperare che mi credesse... Quando finii il mio racconto e lei finì di ridere mi disse: "Ti credo". Al che disperato ribattei: "No, perché ti giuro non sono un ladr... MI CREDI?!?!?". Le chiesi cosa nella mia storia l'avesse convinta e lei rispose che se fosse stato solo per quella mi sarei già trovato nella cella della più vicina prigione. Semplicemente anche lei, la sera scorsa, aveva intercettato il messaggio e con il suo super computer era riuscita a beccare anche me così, durante il mio racconto, aveva trovato gli elementi che mi scagionavano... Ora eravamo in due a conoscenza di quello che stava per accadere. Fortunatamente Lara aveva seguito la conversazione dei due lestofanti sin dall'inizio così conosceva alcuni particolari in più. Il ladro avrebbe infatti rubato il diamante alle 20:55 in punto, mentre un suo complice si sarebbe occupato della centralina elettrica del museo. Nei pochi secondi di buoi il lestofante avrebbe sostituito il prezioso con un falso dato che in quel momento, non spiegò il perché, si sarebbe trovato molto vicino alla vetrina. Con questi elementi e col vantaggio di essere in due, potevamo sperare di sventare il tutto...

To be continued...

MEGA news

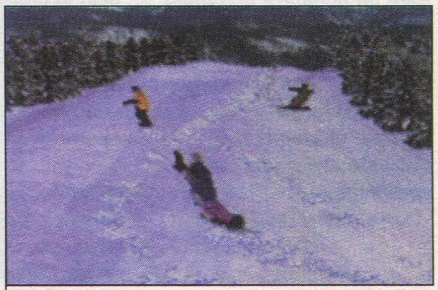
Ad accompagnare la lieta novella della fusione Bandai-Sega è arrivata in redazione la notizia riguardante l'entrata della Enix nell'ampio gruppo di sviluppatori esterni per il Saturn. Questo probabilmente non si tradurrà nella conversione di Dragon Quest VII per il 32-bit della Sega, in quanto esclusiva assoluta per Playstation, ma almeno aprirà le porte ad eventuali remake dei numerosi episodi della saga. Alcune voci infatti danno in fase di realizzazione Dragon Quest IV assieme alla conversione da N64 di Yuke! Yuke! Trouble Maker. A questi potrebbero seguire agli altri titoli che i Treasure, esperti programmatori Saturn, hanno in fase di sviluppo per la Nintendo. Non dimentichiamo inoltre che la Enix possiede diritti di serie di successo come Actraiser e Mystic Ark oltre a numerosi altri titoli estremamente interessanti. Con l'entrata di una casa così prolifica come la Enix, la softeca del Saturn non potrà che guadagnarci di certo!

A cura di Diego Cortese

SEGA WORLD

Iniziamo il nostro viaggio nelle novità dal mondo Sega con l'annuncio dell'imminente conversione di **Virtua Striker** da tempo annunciata per Saturn ma sempre rimandata. Ci auguriamo vivamente che questa attesa sia servita alla Sega per migliorarne la giocabilità visto che non era ai massimi livelli. Un'altra conversione da AM2 in arrivo è **Sky Target** annunciata per maggio e consistente in una evoluzione dei classici **Afterburner** e **G-Loc**. Un simulatore/sparatutto quindi, poco conosciuto in Italia in quanto mai distribuito ufficialmente. In Giappone non aveva goduto di un notevole successo, speriamo che la versione Saturn, forte di una modalità di gioco aggiuntiva, risulti essere migliore. La conversione del singolare sparatutto **Mass Destruction** ad opera della NMS è ormai agli stadi conclusivi dello sviluppo tanto da essere prevista per la fine del mese di marzo. Con una meccanica di gioco che risulta essere un mix tra **Desert Strike** e **Return Fire**, questa simulazione arcade di carri armati vanterà particolari effetti grafici come trasparenze, riflessi e deformazioni che vi stupiranno per tutti i ventiquattro livelli del gioco. Gli sviluppatori hanno per altro annunciato che la versione Saturn sarà sensibilmente più veloce di quella Playstation, staremo a vedere... Dopo il successo di **Command & Conquer** anche lo **Z** dei Bitmap Brothers verrà converto per Saturn. Decisamente più frenetico del gioco di strategia della Westwood, ha goduto di una buona accoglienza presso gli utenti PC all'epoca della sua uscita. Attendetevi quindi un'ottima alternativa a **C&C**. Dall'Electronic Arts è in arrivo una simulazione di snowboard sviluppata specificatamente per il Saturn e poi convertita per le altre macchine presenti sul mercato. Sembra che **Shredfest** sarà caratterizzato da un elevato realismo e giocabilità che ci auguriamo sia superiore a quello di **Road Rash**. Prevista per giugno è la trasposizione videoludico del sequel di **Jurassic Park** intitolato **JP2: The Lost World**. A differenza dei precedenti capitoli, questo nuovo tie-in vi consentirà di rivivere le scene più emozionanti del film da differenti prospettive interpretando sia i protagonisti sia svariati sauri. La Konami ha annunciato la conversione per Saturn di **Genso Suikoden**, un RPG di scuola classica accettato tiepidamente in Giappone ma accolto con successo in Occidente. Nessun altro dettaglio è stato fornito al riguardo. Concludiamo con le novità in arrivo in sala giochi. Oltre a **Virtua Striker 2** e **House of the Dead** la Sega ha annunciato un altro titolo basato sull'AM3 intitolato **Top Skater** che verrà presentato all'AOU di fine febbraio. Sempre alla stessa fiera di coin-op la Capcom ha intenzione di mostrare il suo nuovo picchiaduro in fase di sviluppo intitolato **Marvel Super Heroes vs Street Fighter**. Attendetevi maggiori informazioni a riguardo su prossimi numeri di Mega Console.


Genso Suikoden


Shredfest


Mass Destruction


Mass Destruction

MANX TT

Nuove informazioni in arrivo dalla Sega riguardanti l'attesa conversione per Saturn della simulazione motociclistica **Manx TT**. Le differenze con il coin-op riguardano alcune sequenze in FMV, quattro circuiti differenti percorribili anche al contrario, sei moto utilizzabili più due moto inizialmente nascoste, una modalità di allenamento ed un non ben identificato challenge mode. La notizia senza dubbio più esaltante però riguarda la possibilità di giocare in doppio tramite split-screen, elemento che aumenterà notevolmente il fattore longevità. **Manx TT** sfrutterà inoltre il pad analogico del Saturn e l'arcade racer. La data di uscita è stata fissata per il 20 marzo, speriamo non soffra di ulteriori ritardi.



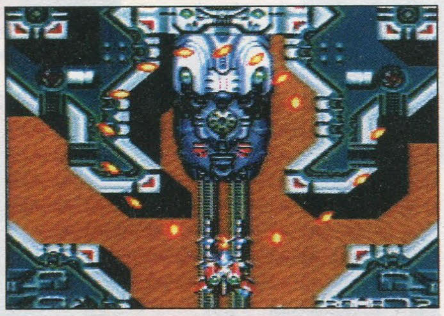


DEZAEMON PLUS

Questo singolare titolo dell'Athena, precedentemente uscito per Playstation, consiste in un'evoluzione del mitico shoot'em up construction kit uscito anni fa per C-64 e, con minor successo, per Amiga. **Dezaemon Plus** vi consente infatti di creare sparatutto bidimensionali di una discreta complessità che poco hanno da



invidiare a quelli realizzati dagli sviluppatori professionisti. Tramite i numerosi menu potrete disegnare sprite, sviluppare armamenti e power-up, preparare gli algoritmi della meccanica di gioco, comporre la colonna sonora e persino creare la sequenza introduttiva con tanto di logo! Il tutto è realizzabile con relativa semplicità grazie ad una completa quanto immediata interfaccia di sviluppo. A scopo educativo, e non solo, è presente un gioco già pronto che potrete analizzare nel minimo dettaglio per carpire i suoi segreti e sfruttarli per le vostre creazioni. Vista la mole di dati che il programma dovrà memorizzare, vi consiglio di procurarvi una Memory Back Up nel caso v'interessasse questo titolo in quanto la memoria richiesta per i salvataggi è estremamente elevata. L'Athena ha fissato l'uscita di **Dezaemon Plus** entro la primavera, ad un anno quindi dalla versione Playstation.



METAL SLUG

Finalmente una conversione da Neo Geo che non sia un picchiaduro. L'immortale console dell'SNK possiede nella sua softeca un gran numero di ottimi titoli molto spesso sacrificati nelle conversioni a vantaggio dell'ultimo capitolo di **Fatal Fury** o **King of Fighters**. Un tipico esempio dei giochi di qualità fino ad esso di solo appannaggio dei possessori del Neo Geo è **Metal Slug**, uno sparatutto a scorrimento orizzontale non molto difficile ma caratterizzato dall'incredibile frenesia e dall'esaltante distruttività. In un paesaggio apocalittico ispirato ai luoghi dove si è combattuta la Seconda Guerra Mondiale dovrete avanzare con il vostro soldato equipaggiato con gli armamenti più disparati spazzando via chiunque vi capiti davanti e salvando i prigionieri di guerra che incontrerete. Sparsi lungo il percorso di guerra sono stati disposti alcuni metal slug, piccoli carri armati ultratecnologici dalle devastanti capacità offensive. La principale caratteristica di questo shoot'em up è la notevole dimensione di alcuni sprite presenti e la più che discreta interazione con il fondale che andrà letteralmente a pezzi sotto i colpi delle vostre armi. La versione Saturn da poco annunciata dovrebbe essere l'esatta copia di quella Neo Geo CD e contenere quindi il time attack mode e la collezione dei disegni preparatori del gioco. Al momento non ci è dato sapere se sfrutterà la cartuccia di espansione e la sua data di uscita, contiamo di fornirvi maggiori informazioni al più presto.



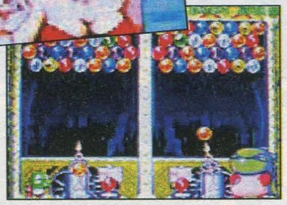


PUZZLE BOBBLE 3

Dopo i fasti dei primi due capitoli della saga di **Puzzle Bobble**, la Taito ci riprova con un terzo capitolo caratterizzato da un maggiore umorismo e bizzarria di quelli precedenti. In **Puzzle Bobble 3** sono disponibili ben otto personaggi, molti dei quali ispirati ai generi di videogiochi più in voga in Giappone. Questi ultimi spaziano dalle donnine dei Mah Jong erotici fino ad arrivare ad un perfetta copia di Ryu, il cui inserimento sembra quasi rappresentare una sfida di **Puzzle Bobble** ad uno dei suoi più illustri cloni, **Super Puzzle Fighter II X**. La meccanica di gioco non ha subito sostanziali modiche come anche l'aspetto grafico, il cui miglioramento sembra essersi limitato alle scenette d'intermezzo. La data di uscita è prevista per il mese di marzo quindi attendetevi una recensione su **Mega Console** al più presto.





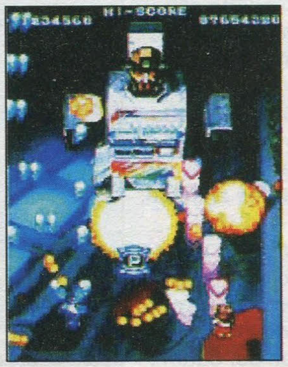




GAME PARADISE

Prodotto dalla Jaleco, **Game Paradise** è uno sparatutto poco conosciuto in Italia che s'ispira a classici come **Parodius** e **Twin Bee**. Forse ancor più irriverente dei due classici targati Konami, sembra parodizzare numerosi generi di divertimento, non solo videoludico, presentando livelli dedicati ai giochi di ruolo di scuola giapponese oppure ambientando intere sezioni all'interno di sale giochi o ufo catcher. Ciò che lo differenzia dai suddetti sparatutto e l'incredibile graziosità delle sue eroine protagoniste anche di un OAV di sessanta minuti che la Jaleco ha prodotto per pubblicizzare il gioco. Se sarete così fortunati da trovare la confezione deluxe in edizione limitata avrete il video in omaggio! La versione Saturn si differenzierà da quella arcade per la presenza di due livelli aggiuntivi portando così a otto le sezioni del gioco. Davvero una inaspettata sorpresa da parte della Jaleco, auguriamoci che la sua conversione sia completata al più presto.





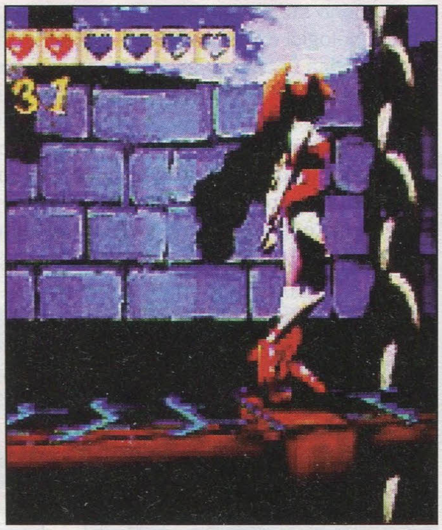




PANDEMONIUM

Lo splendido platform poligonale uscito alcuni mesi fa per Playstation si appresta a raggiungere il Saturn in una conversione che non vi porterà per nulla a rimpiangere la versione originale. Gli sviluppatori della Crystal Dynamics hanno spremuto al massimo le capacità poligonali del Saturn ottenendo un prodotto dalla qualità particolarmente elevata, soprattutto per gli standard grafici del 32-bit della Sega. Da notare che la versione occidentale del gioco sarà accompagnata da quella giapponese, distribuita dalla Bandai, e dotata di alcune variazioni grafiche in modo da adattarla ai differenti gusti del pubblico nipponico Reintitolata **Magical Hoppers**, avrà personaggi in stile anime e differenti sequenze in FMV diventando così indispensabile per tutti gli otaku possessori del Saturn.









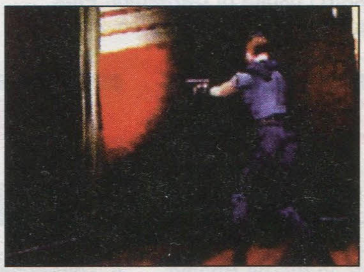
RESIDENT EVIL

Quando i continui ritardi avevano portato a pensare che la versione Saturn di **Resident Evil** non sarebbe mai stata realizzata, ecco arrivare le prime immagini del gioco! A giudicare dalla loro qualità la lunga attesa a cui ci ha costretto la Capcom sembra sia valsa la pena. Graficamente, sembra essere identico alla versione Playstation, c'è chi dice anche meglio, dimostrando così che il Saturn, se in buone mani, riesce a sorprendere anche in campo poligonale. I misteri circa le differenze della meccanica rispetto alla versione Playstation non sono ancora state chiarite, voci ricorrenti riportano che **Resident Evil** per Saturn sarà la versione **X** prevista per la 32-bit della Sony e mai ultimata. Non ci resta che aspettare la fine di marzo per assicurarcene...









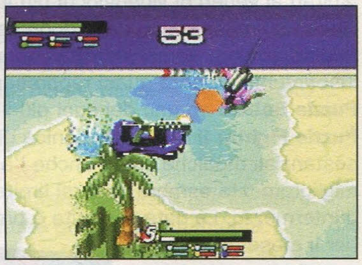


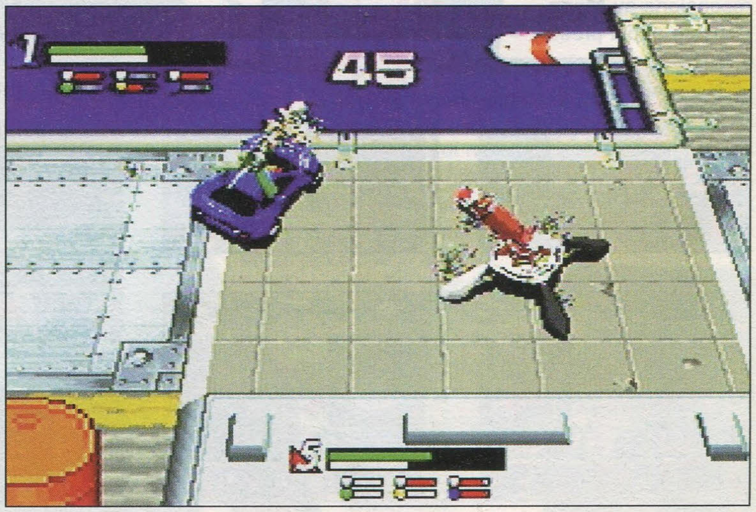
VATLVA

Prodotto dalla JVC e sviluppato dagli Ancient (**Streets of Rage**, **Thor 2**), **Vatlva** è un gioco di guida con alcuni elementi di sparatutto previsto in questi giorni per il mercato giapponese ed in fase di adattamento per quello internazionale. Anche se dotato di un aspetto grafico non particolarmente brillante, questo gioco è caratterizzato da una notevole giocabilità amplificata dalla possibilità di realizzare scontri di sei contro sei utilizzando il multi-tap del Saturn. Anche il commento musicale è a buoni livelli vantando uno stile techno che ben si adatta alla frenesia del gioco. Le arene in cui combattere sono svariate ed ognuna possiede particolari caratteristiche che la differenziano dal resto del gruppo. Ad esempio, nell'ambientazione artica i veicoli ruotati si muovono con difficoltà slittando sul ghiaccio mentre in quella tropicale bisognerà tener conto dei banchi di sabbia e dei tratti di mare. Anche il commento musicale è a buoni livelli vantando uno stile techno che ben si adatta alla frenesia del gioco. Un ultimo particolare interessante del gioco riguarda lo stile anime con cui sono stati caratterizzati i suoi protagonisti e la sua splendida sequenza d'introduzione animata, che sarà particolarmente gradita ai numerosi appassionati di animazione giapponese possessori del Saturn.



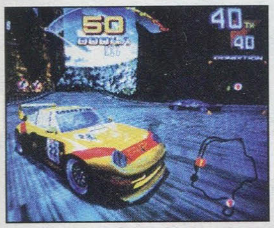






SCUD RACE

La nuova simulazione di guida dell'AM3 sta prendendo sempre più forma rivelandosi come unica nel suo genere. Rinominata **Scud Race**, titolo per altro ancora provvisorio, è stata sviluppata per una versione modificata della nuova scheda per coin-op della Sega chiamata Model 3A. Quest'ultima ha molti più effetti speciali hardware della scheda precedente offrendo così un maggior realismo ed una superiore spettacolarità. E a giudicare dalle nuove foto giunte in redazione, sembra che questi siano gli elementi di spicco di **Scud Race**. Effetti come cambio delle condizioni climatiche, scintille quando si è a contatto con il guard rail e deformazione dell'immagine causata dall'acqua saranno solo alcuni degli effetti speciali inseriti nel gioco. Come evoluzione della meccanica di gioco di **Daytona**, questa nuova simulazione di guida sarà prettamente dedicata agli amanti della guida spericolata, da attuare senza dover pensare a sciocchezze come frizione e freni. Nel cabinato standard il cambio in dotazione sarà a quattro marce e l'asse del sedile di guida traslerà orizzontalmente seguendo i movimenti della macchina. Come detto nei precedenti numeri di Mega Console, le macchine a disposizione saranno quattro (Mc-Laren F1GT, Ferrari F-40, Dodge Viper e Porche 911 GT2), con cinque circuiti ognuno caratterizzato da un tema differente. Dalle ultime informazioni giunte sembra che il gioco sia alle fasi ultimali di sviluppo, è probabile quindi che, mentre scriviamo, una versione praticamente completa sia in bella mostra all'Amusement Expo di Chiba, in Giappone dal 17 al 20 febbraio.





QUAKE

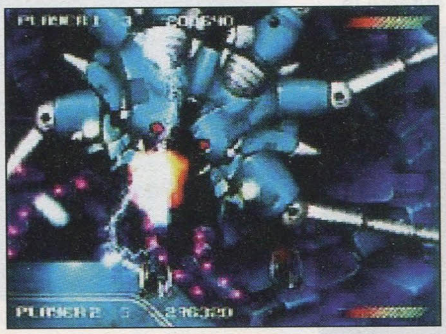
Dopo alcuni momenti d'incertezza circa la possibilità che venga convertito o meno, il capolavoro poligonale della Id Software sarà finalmente disponibile per Saturn. **Quake** è uno sparatutto in prima persona interamente poligonale dotato di una qualità grafica da favola ed una giocabilità eccezionale. Le ambientazioni medievaleggianti ben si adattano ai toni cupi del gioco offrendo al giocatore un'atmosfera di tensione ed ansia raramente provata in un shoot'em up in prima persona. La longevità poi è assicurata da ben quattro mondi differenti, ognuno suddiviso in dieci livelli. La versione Saturn sembra godrà di alcune aggiunte e miglioramenti rispetto alla sua controparte per PC (da cui sono state prese le immagini che state vedendo) tra cui il calcolo di rifrazione della luce in tempo reale e una migliore qualità audio. La data di uscita è stata fissata per dicembre per riuscire a dotare il gioco della possibilità di giocare via Internet link.





X2

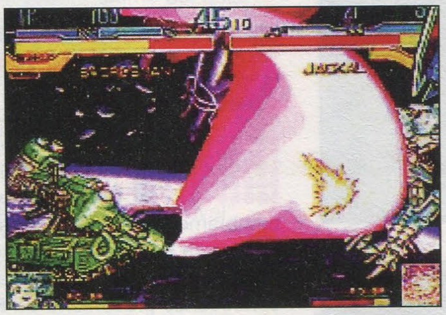
Come molti di voi sapranno, sotto questo misterioso titolo si nasconde il sequel dello splendido sparatutto dei Team 17 **Project X** uscito anni or sono su Amiga. La versione Playstation di **X2** è stata accolta con entusiasmo dal mercato videoludico che siamo certi apprezzerà anche l'imminente conversione per Saturn. Nel passaggio da Sony a Sega nulla dovrebbe essere andato perso. La grafica rimane ancora sensazionale grazie alla fastosità dei suoi 32768 colori simultaneamente su schermo. Il principale difetto della versione Playstation era la notevole difficoltà che lo rendeva in alcuni momenti particolarmente frustrante: auguriamoci che durante la conversione questo problema sia stato risolto. Le uscite europee e giapponesi dovrebbero avvenire questa primavera: da notare che nel paese del sol levante verrà distribuito addirittura dalla Capcom!





CYBERBOTS

Finalmente la Capcom ha rilasciato maggiori dettagli e nuove immagini riguardanti la conversione per Saturn del poco conosciuto picchiaduro robotico **Cyberbots**. Le aggiunte riguardano principalmente la rosa di combattenti disponibili dall'inizio, che ora comprende tutti i personaggi presenti nel gioco. Tra di essi abbiamo i mid-boss Gaits, Super-8 e Helion utilizzabile nella versione arcade solo tramite un cheat mode. Ovviamente, anche il nemico finale Warlock sarà utilizzabile, ma solo dopo aver terminato il gioco. Tra le presenze fisse, l'aggiunta più importante riguarda il trio capeggiato dalla graziosa Devilot de Deathsaturn IX (apparsa anche in **Super Puzzle Fighter II X**), che appariva saltuariamente nel gioco interrompendo lo scontro regolare. Il numero maggiore di personaggi lo renderà quindi più longevo della versione arcade anche perché tutti i protagonisti aggiunti avranno la loro storia di sfondo e la loro scena finale originariamente assente. La data di uscita è stata fissata per il 27 di marzo in Giappone dove saranno disponibili due versioni del gioco. La prima, venduta al prezzo di 5800 yen, sarà versione standard mentre per 7800 yen potrete procurarvi l'edizione limitata contente un booklet pieno d'illustrazioni e segreti sul gioco.









DUKE NUKE'EM 3D

Assieme a **Quake**, **Duke Nuke'em 3D** è uno degli sparatutto in prima persona più attesi per Saturn. A differenza del suo concorrente dell'Id Software, il capolavoro della 3D Realms miscela grafica poligonale per i fondali con gli sprite dei personaggi. L'ambientazione varia da quella cittadina per il primo e terzo mondo a quella spaziale per il secondo. Anche se graficamente meno spettacolare di **Quake**, **Duke Nuke'em** offre una maggiore varietà di armi e di ambientazioni oltre che una superiore capacità di movimento. Da sottolineare la presenza di molte scene sexy che ci auguriamo non vengano censurate durante la conversione. La STI ha temporaneamente fissato la data di uscita per settembre, anche se voci non confermate ritengono possibile un ritardo di alcuni mesi per permettere l'aggiunta della possibilità di gioco via Sega Net.







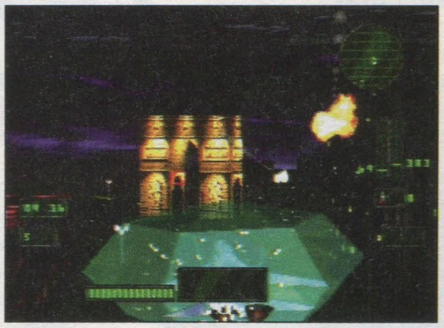


ID4

Il tie-in del film evento dello scorso anno si appresta a raggiungere il Saturn sotto forma di uno sparatutto poligonale che riprenderà le scene più significative del film (un gioco molto breve quindi!). La meccanica di gioco dovrebbe consistere nel classico simulatore di volo arcade suddiviso in varie missioni in cui voi, pavidi piloti di F-18 e a tempo perso principi di Bel Air, dovrete distruggere la feccia aliena che vuole conquistare il nostro pianeta. Le prime demo visionate del gioco consentono di ammirare le spettacolari scene in FMV direttamente prese dal film ma denotano anche alcuni problemi nella giocabilità e nella qualità della grafica poligonale. La Fox Interactive prevede di ultimare il gioco per il mese di aprile, speriamo che riescano a risolvere i piccoli difetti che lo caratterizzano entro quella data.





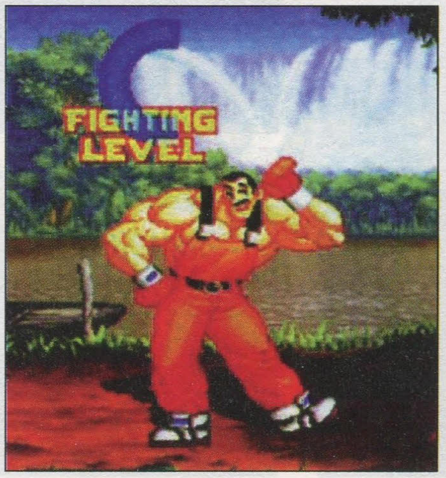




FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL

Invece di proporre un nuovo capitolo della saga, l'SNK ha preferito realizzare un nuovo up-grade di **Real Bout** intitolandolo **Fatal Fury Real Bout Special**. I cambiamenti principali riguardano la veste grafica notevolmente migliorata ed il cambiamento dei fondali di gioco. **FFRBS** segna anche il ritorno di Krauser assieme ad altre vecchie conoscenze provenienti da **Fatal Fury Special**. I cambiamenti della meccanica di gioco riguardano il ritorno ai due piani di gioco dotati però di una maggiore profondità, l'abolizione del ring out ed una nuova barra delle super per realizzare i colpi speciali. Anche se questo nuovo capitolo di **Fatal Fury** è appena uscito nelle sale giochi si parla già della sua conversione per Saturn anche se nessuna data di uscita è stata per ora rivelata.







MEGA news

Manca poco ormai all'arrivo della versione europea dell'N64. Fonti non ufficiali vicine alla Nintendo hanno rivelato che saranno messi a disposizione dei paesi appartenenti all'unione europea circa un milione e duecentomila unità che saranno suddivise a seconda delle potenzialità dei mercati dei singoli stati. Gran parte delle macchine sembra verrà assegnata alla Germania con circa centoottantamila Nintendo 64 distribuiti nei primi tre mesi di vendita. Seguirà l'Inghilterra con novantamila pezzi, ventimila dei quali consegnati il giorno del debutto europeo della macchina. Le quote per i rimanenti paesi della Comunità Europea sono al momento sconosciuti, sembra comunque che le macchine inviate siano appena sufficienti a coprire l'elevato numero di prenotazioni già effettuate. Per quanto riguarda i giochi, i primi titoli ad arrivare saranno Super Mario 64, Pilot Wings 64 e Star Wars: Shadows of the Empire. Gli altri giochi verranno distribuiti al ritmo di uno al mese. Sempre a giudicare da queste previsioni, secondo molti ottimistiche, Turok e Wave Racer dovrebbero arrivare entro aprile, Mario Kart 64 in giugno o luglio e Star Fox in autunno. Il lancio europeo della macchina dovrebbe avvenire il 1° marzo: presto vedremo come la meraviglia Nintendo verrà accettata da un mercato da molti considerato una roccaforte della Sony.

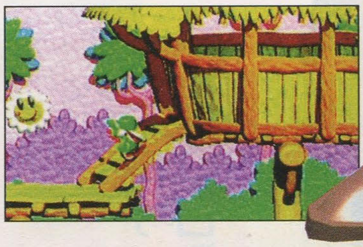
A cura di Diego Cortese

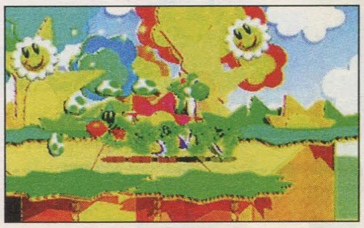


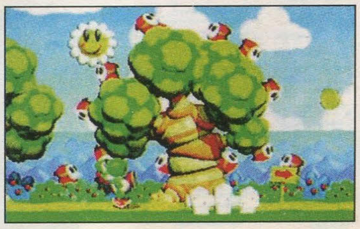
NINTENDO WORLD

È in arrivo il Game Boy Pocket a colori. Aspettate ad esaltarvi però in quanto si tratta semplicemente di versioni colorate dell'8-bit portatile della Nintendo. Al classico color argento si aggiungerà il nero, il rosso, il giallo, il verde ed il trasparente. L'Interplay, oltre al nuovo **Clay Fighter**, ha in programma di commercializzare altri tre titoli per N64. Il primo sarà **VR Golf**, la simulazione golfstica conosciuta in Europa come **Actua Golf**. La seguirà lo sparatutto in prima persona **Ultra Descent** e **Raze**, un picchiaduro fantasy ispirato al mondo di Forgotten Realms che sembra includerà combattimenti due contro due. La Titus ha firmato un accordo con la Warner Bros che gli consentirà di realizzare entro la fine del '97 due tie-in ispirati rispettivamente alla nuova serie animata di Superman (realizzata dagli autori di Batman e Gargoyles) e al film d'animazione Quest for Camelot, in uscita nelle sale cinematografiche americane per l'estate prossima. L'Acclaim ha in fase di sviluppo due simulazioni sportive per Nintendo 64. La prima è **Quarterback Club**, chiaramente dedicata al football americano, mentre la seconda, al momento senza nome, sarà ambientata nel mondo della Major Baseball League. Entro la fine dell'anno in corso dovrebbe anche vedere la luce **Mortal Kombat: The Adventure of Sub Zero**, un gioco di ruolo i cui dettagli non sono ancora stati rivelati. Sempre parlando di sport, la Konami ha intenzione di convertire **In The Zone** per N64, che a quanto pare verrà affiancata da una nuova simulazione cestistica sviluppata direttamente dalla Nintendo, i cui dettagli però non sono ancora stati resi noti. Sempre la grande N ha annunciato l'inizio dei lavori di conversione di **Cruis'n World** che ci auguriamo verrà realizzata meglio del pessimo **Cruis'n USA**. Il coin-op è stato da poco distribuito nelle sale dimostrandosi una simulazione di guida particolarmente interessante. La 3DO Company convertirà per N64 alcuni giochi precedentemente usciti per 3DO. Il primo titolo annunciato è **Battle Sport** che sarà seguito da altri due giochi, al momento non ancora annunciati, entro l'inizio del 1998. Assieme a **Sim City 2000**, anche la versione originale del gioco verrà convertita per Nintendo 64. La Maxis ha infatti annunciato la sua uscita entro il 1998. Concludiamo con l'annuncio da parte della Nintendo della data di uscita dell'attesissimo **Star Fox 64**, fissato per il 27 aprile, e dell'allungamento dei tempi di sviluppo di **Yoshi's Island 64**, ora rimandato a data da destinarsi.







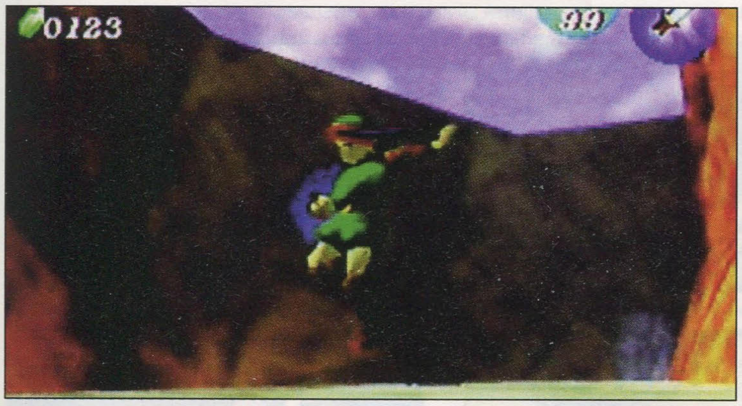


BOMBERMAN 64

Fonti vicine alla divisione americana della Hudson rivelano che la versione Nintendo 64 di **Bomberman** subirà un forte ritardo in quanto verranno apportate sostanziali modifiche per meglio avvantaggiarsi delle potenzialità della macchina su cui gira. Alcune voci maligne affermano che la Hudson non sia stata soddisfatta del lavoro fino ad ora realizzato dai suoi sviluppatori dopo aver visto la versione del gioco che l'Interplay ha in fase di sviluppo per PC. Quest'ultima si diversificherà dal classico **Bomberman** per una più ampia differenziazione delle caratteristiche dei personaggi del gioco e per l'aggiunta di scherzi e provocazioni. E probabile quindi che il ritardo sia dovuto all'aggiunta di questi elementi anche nella versione N64. Il gioco era pronto solo al 30% quando è stato deciso di apportare le suddette modifiche, non attendetevi quindi una versione definitiva prima della fine dell'anno.

ZELDA

Il pubblicista della Nintendo Yoshio Hongo ha da poco rivelato che **Zelda 64** uscirà su cartuccia e non su 64DD, il cui debutto verrà accompagnato da **Mother 3**, da un nuovo **Mario Paint** e da un altro titolo non ancora annunciato. Le caratteristiche di **Zelda** comunque non dovrebbero aver subito particolari modifiche nel passaggio dall'unità a dischi ottici alle decisamente meno capienti cartucce del Nintendo 64. Complice anche l'annuncio della Enix di realizzare **Dragon Quest VII** per Playstation anziché per N64, la Nintendo ha deciso di rilasciare nuove immagini del gioco che consentono anche di visionare una nuova ambientazione cittadina dalla stupefacente qualità grafica. Man mano che lo sviluppo procede e maggiori informazioni ci vengono rivelate riguardo al gioco, **Zelda 64** sembra sempre di più essere basato sullo stesso motore di **Mario 64**, con opportune modifiche. Il controllo delle visuali di gioco ora sembra più flessibile consentendo sia inquadrature isometriche che in prima persona. Per quanto riguarda il sistema di combattimento e l'interfaccia di dialogo, non dovrebbe variare molto dai capitoli precedenti, risultando quindi estremamente pratica ed immediata. Il gioco è attualmente pronto al 50%, quindi la speranza della Nintendo di poterlo commercializzare nel tardo '97 non ci sembra poi tanto utopistica.

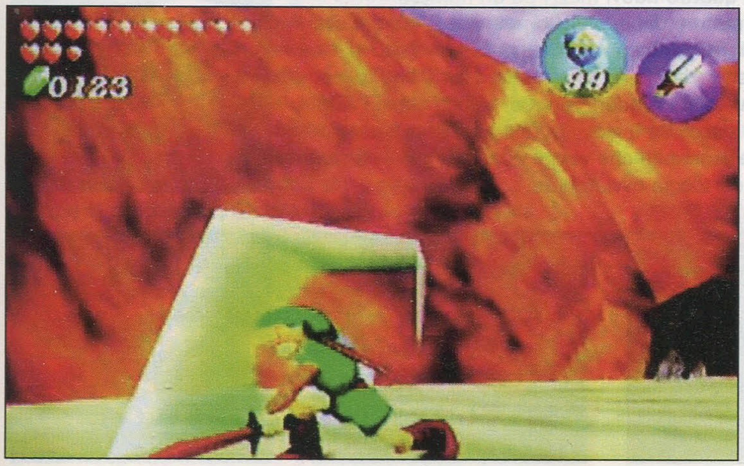




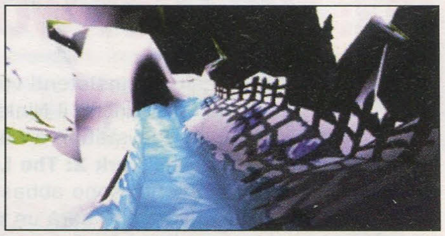








ED



Ed è il primo titolo in fase di sviluppo per il Nintendo 64 della softwarehouse francese Ubisoft. A detta degli sviluppatori questo titolo sarà in pratica una versione poligonale di **Rayman**, un platform uscito per Playstation, Saturn, Jaguar e PC che ha goduto di un discreto successo in Occidente. **Ed** sarà un arcade adventure in 3D dotato del medesimo eccentrico design del suddetto titolo della Ubisoft con in più gli splendidi effetti grafici che solo il Nintendo 64 può consentire. Gli sviluppatori stanno anche ponderando la possibilità di commercializzarlo come combinazione disco/cartuccia per consentire probabilmente l'inserimento di sequenze animate oppure audio campionati. Elementi questi raramente visti nei giochi per N64 a causa del ridotto spazio offerto dalla cartuccia. Il codice al momento è pronto solo al 30%, sembra quindi che per poter vedere una versione completa del gioco bisognerà attendere l'E3 di giugno.



JP2: THE LOST WORLD

Secondo alcune insistenti voci vicine alla DreamWorks, anche il Nintendo 64, assieme a Playstation e Saturn, avrà una propria versione di **Jurassic Park 2: The Lost World**. I dettagli del gioco al momento sono abbastanza oscuri. Gli unici elementi certi sono che sarà un platform è che verrà basato sul tema cacciare e venir cacciato. Il giocatore infatti passerà da preda a predatore, da vittima a carnefice in modo ciclico. Potrete così rivivere il film da prospettive sempre differenti. In uno stage potreste essere un Tyrannosaurus Rex a caccia di prede passando invece il livello dopo a fuggire da un gruppo di velociraptor a bordo di una jeep. L'uscita della versione Nintendo 64 dovrebbe avvenire nel tardo '97/inizio '98.

UNREAL

Il primo clone di **Quake**, realizzato dalla Epic MegaGames, verrà anche convertito per Nintendo 64 aggiungendosi alla breve lista dei titoli annunciati per il 64DD. **Unreal** è uno sparatutto in prima persona realizzato interamente in grafica poligonale dotato di un livello di dettaglio estremamente superiore al gioco a cui s'ispira. Lo sviluppo del codice è già iniziato e, secondo il direttore delle pubbliche relazioni Craig Lafferty, la sua ultimazione dovrebbe avvenire circa sei mesi dopo quella della versione per PC. Sembra comunque non completeranno il gioco finché il 64DD non sarà messo in vendita. Il motivo di questa scelta è da ricondurre al fatto che la Epic MegaGames vuole verificare quale sia il reale mercato dell'attesa periferica Nintendo prima d'impegnare sforzi e denaro in un gioco destinato ad una macchina senza futuro. Speriamo quindi che il 64DD non subisca ulteriori ritardi altrimenti non vedremo mai questo straordinario sparatutto sul Nintendo 64!





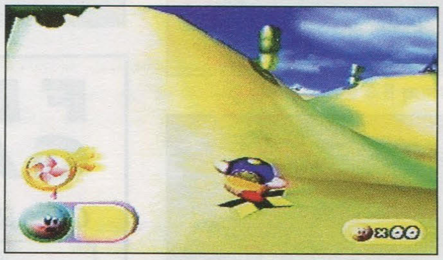
KIRBY'S AIR RIDE

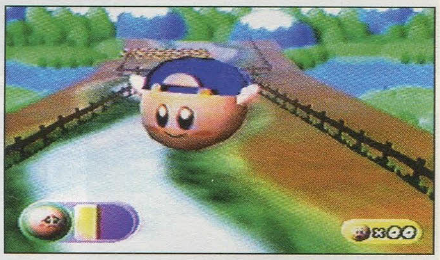


La data di uscita di **Kirby Air Ride**, dopo continui ritardi e ripensamenti, è stata nuovamente modificata. Gli appassionati della saga dovranno ora attendere un periodo di tempo non ben definito dalla Nintendo che ha nuovamente bollato il povero Kirby con l'infame TBA (To Be Announced). Il motivo di questa scelta sembra sia da ricondurre al numero di giochi di guida già annunciati per N64 ritenuto troppo elevato dalla grande N. **Kirby's Air Ride** subirà quindi una radicale modifica della meccanica di gioco che, secondo alcune voci, lo trasformerà in un platform a scorrimento orizzontale. Cercheremo di essere più precisi a riguardo non appena ci sarà possibile.





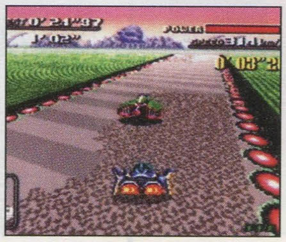




BS F-ZERO

Mentre tutti attendono **F-Zero** per N64, la Nintendo ha da poco ultimato un un upgrade del classico gioco di guida futuristico per l'immortale Super Famicom. Questa particolare versione sarà però solo disponibile per il sistema satellitare giapponese St. Giga, dal quale si potrà scaricare direttamente il gioco sul proprio Super Famicom dotato dell'apposito adattatore.
Le differenze con la precedente versione riguardano l'introduzione di quattro nuovi mezzi ed un numero decisamente superiore di circuiti. Sono inoltre stati apportati alcuni miglioramenti grafici, è stata aggiunta una nuova modalità di addestramento ed un presentazione che ha come protagoniste le versioni renderizzate dei veicoli che appariranno nel gioco. Se il gioco avrà il successo sperato dalla Nintendo è probabile che venga adattato per il mercato occidentale, su cartuccia ovviamente...

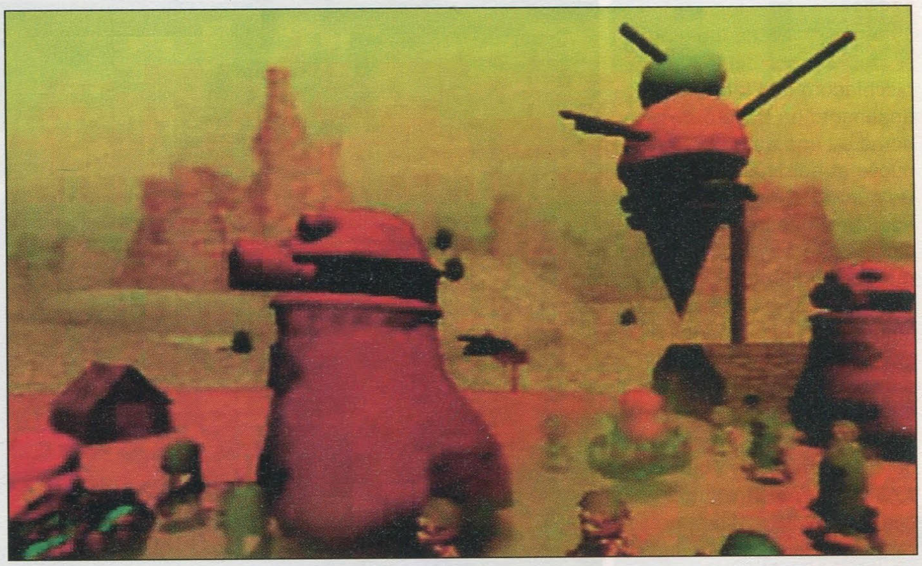








MOTHER 3



Nuovi dettagli sul titolo che accompagnerà il lancio del 64DD. Come precedentemente rivelato, il sequel dello splendido, anche se poco conosciuto in Occidente, **Mother 2/Earthbound** sarà realizzato interamente in grafica poligonale, che consentirà una notevole interazione con il fondale di gioco. Vi saranno molti mezzi utilizzabili, dalle biciclette ai bus, ed il mondo esplorabile sarà estremamente vasto. Il gioco verrà diviso in svariati capitoli, ognuno dei quali avrà un suo protagonista. Per quanto riguarda l'interfaccia di combattimento, sembra sarà prettamente arcade, scelta che si allontana quindi dal sistema a menu utilizzato nei precedenti episodi della saga. Ci saranno svariate armi disponibili alcune delle quali sfrutteranno in modo singolare lo stick analogico. Alcune voci non confermate rivelano infatti che alcuni attacchi verranno effettuati usando il particolare controller del Nintendo 64 come se fosse uno strumento musicale! Grazie alle possibilità di scrittura sui dischi del 64DD, sarà inoltre possibile poter effettuare drastici cambiamenti permanenti nel mondo che ci circonda, elemento difficilmente introducibile nelle altre console a causa del grande spazio che sarebbe richiesto per i salvataggi. Il gioco al momento è pronto solo al 10% e si pensa non sarà completato prima di dicembre/gennaio. A questo punto sono in molti a chiedersi quando uscirà il 64DD visto che **Mother 3** dovrebbe venir commercializzato assieme all'attesa periferica del Nintendo 64.







CLAY FIGHTER 63 1/3



Il terzo capitolo del dissacrante picchiaduro dell'Interplay finalmente ha trovato un nome ed una data oltre che nuove straordinarie immagini! Da quanto si è potuto appurare, questo nuovo picchiaduro ad incontri è realizzato in grafica bidimensionale che simula un ambiente in 3D. I fondali di gioco saranno inoltre particolarmente interattivi disintegrandosi letteralmente sotto i colpi andati a vuoto del giocatore. **Clay Fighter 63 1/3** vanterà inoltre tutti i dodici combattenti presenti negli scorsi capitoli ai quali si aggiungeranno nuovi elementi come Lady Liberty, HoboCop e Boogerman. Pronto al 50%, verrà commercializzato entro giugno di quest'anno. Oltre la versione per Nintendo 64, l'Interplay ha in fase di sviluppo anche due titoli della stesa saga per M2 e Playstation intitolati temporaneamente **Clayfighter Extreme**.








PlayStation
SONY PLAYSTATION CENTER
Spazioin
SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES
SATURN
BUG TOO
SPACE JAM
DRAGON BALL 2
DARK SAVIOUR
DIE HARD THE ARCADE
MANX TT
MR BONES
SATURN BOMBERMAN
SONIC 3D
VASTA DISPONIBILITA' TITOLI
SATURN
NINTENDO 64
SUPER NES
GAME BOY
CD ROM
ACCESSORI
JOY PAD
VOLANTE
MEMORY CARD
ECC...
ULTRA 64
PERFECT STRIKER
PRO BASEBALL
MARIO KART 64 + JOYPAD
KILLER INSTINCT GOLD
STAR WARS
PERFECT ELEVEN CALCIO
W. GRETZKY'S HOCKEY
MORTAL KOMBAT TRILOGY
E' IN ARRIVO
NINTENDO 64 PAL
A L. 499.000
per prenotazioni chiama il 91143621
Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143621 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

Nella categoria delle simulazioni di calcio, **Virtua Striker** di Sega, basato sul Model 2, può essere considerato uno dei migliori, sia dal punto di vista cosmetico, sia a livello di gameplay. Non sorprende quindi l'introduzione di un seguito sulla nuova scheda Model 3, capace di visualizzare fino a un milione di poligoni al secondo. Le immagini di **Virtua Striker 2** si susseguono a sessanta quadri al secondo, garantendo un livello di animazione che sorpassa largamente le alternative disponibili sul mercato. I calciatori - realizzati tramite la combinazione di poligoni - sono arricchiti graficamente da effetti di illuminazione e





Virtua Striker 2



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA BANDAI/AM2
GENERE	SPORTIVO
USCITA	PRIMAVERA '97













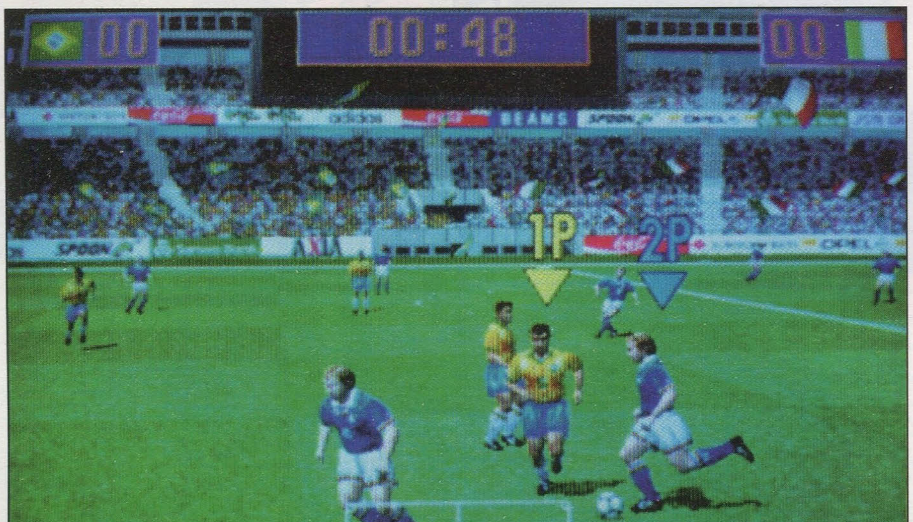
texture mapping. I movimenti degli atleti elettronici appaiono incredibilmente fluidi e realistici: un simile risultato è stato conseguito grazie all'ormai onnipresente tecnica del motion capture. Gli sviluppatori hanno enfatizzato l'aspetto più spettacolare della simulazione, disegnando scenari dettagliati. E' persino possibile giocare di notte: i giochi di luce dell'illuminazione (due volte) artificiale sono davvero incredibili. Se in **Virtua Striker** potevamo selezionare una delle diciotto squadre presenti, il seguito propone una rosa ampliata di ventiquattro team. I miglioramenti non sono semplicemente quantitativi: Sega assicura che il comportamento dei giocatori sul campo, le strategie e le tattiche di gioco sono state significativamente implementate. Le differenti caratteristiche degli avversari impongono al giocatore umano una risposta sempre diversa. E' possibile impostare svariate tattiche difensive e offensive. La varietà di gioco è stata incrementata anche grazie a nuove sofisticate routine di intelligenza artificiale. Il comportamento degli avversari ora risulta meno meccanico e prevedibile, sebbene ogni squadra prediliga una determinata strategia. A livello di controllo, non si segnalano rilevanti cambiamenti. Effettuare bordate da fuori area o passaggi corti è semplice come bere un bicchier d'acqua e lo stesso si può dire per i colpi di testa e le scivolate finalizzate a sottrarre la sfera all'avversario. La modalità di gioco principale è il torneo. Come nel precedente gioco, anche in **Virtua Striker 2**, AM2 persegue la via della pubblicità virtuale cominciata con la lattina di **Virtua Fighter Kids**: la cartellonistica digitale dello stadio sponsorizza marche "reali". Persino il pallone elettronico è sponsorizzato: il modello della sfera è AS551 Questra di Adidas, la "biglia" ufficiale dei Mondiali di calcio statunitensi. Graficamente parlando, le arene di gioco sono state notevolmente migliorate, il design dei calciatori e i loro movimenti hanno subito un consistente lavoro di rifinitura, ma la meccanica di gioco è rimasta invariata. **Virtua Striker 2** è una evoluzione di **Virtua Striker** e non una sua rivoluzione. Grazie alle potenzialità del Model 3 sarà possibile confrontarsi con una delle simulazioni di calcio più realistiche mai create, il che rende problematica una conversione fedele su Saturn. In compenso, Sega ha già annunciato il sequel ufficiale di **Victory Goal '96,** originalmente intitolato **Victory Goal '97**.

















Vampire Saviour

In attesa di confrontarsi con l'attesissimo **StreetFighter 3**, Capcom ha annunciato l'inaspettata uscita di un nuovo picchiaduro bidimensionale, **Vampire Saviour**, terza incarnazione della saga horror. Sebbene la popolarità della saga **Vampire** non sia paragonabile a quella di **Street Fighter**, il successo del beat'em up resta notevole, soprattutto in Giappone. **Vampire Saviour** sarà distribuito in Occidente con il titolo di **Darkstalker Jedah's Damnation**. Il gioco è stato presentato ufficialmente all'AOU di Tokyo, che, insieme al JAMMA Show, rappresenta l'appuntamento più importante della stagione videoludica giapponese. Il terzo episodio della saga presenta soluzioni grafiche di splendida fattura. Il livello di dettaglio è decisamente superiore alle

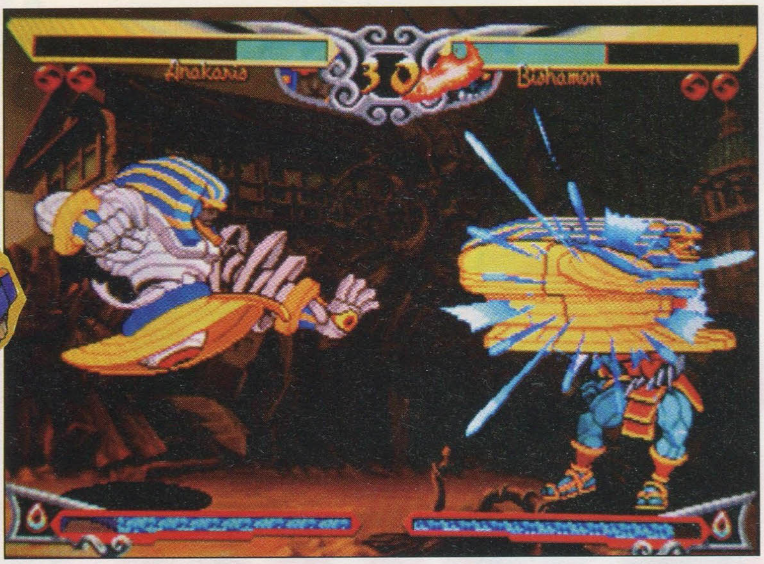




SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	PRIMAVERA '97







precedenti incarnazioni. Al momento di andare in stampa, Capcom non ha ufficializzato se **Vampire Saviour** sia stato sviluppato su CPS II o CPS III. **StreetFighter vs X-Men**, sviluppato su CPS II, aveva spinto ai limiti le potenzialità della scheda e la qualità del nuovo gioco lascia intendere che sia basato sul modello più evoluto. Il nuovo episodio introduce quattro nuovi personaggi: Jedah, un lottatore chiave per i futuri sviluppi della serie, Bullets, una giovane ragazza che utilizza armi da fuoco ed è aiutata in combattimento da un cagnolino, Q-Bee, un essere mezza donna mezza ape e Lilisu, l'affascinante sorella di Morrigan. Le assenze di Phobos, Pairon e Donovan potrebbero deludere i fans, ma Capcom assicura novità eclatanti. Il sistema delle barre energetiche non ha subito modifiche significative. Il *combo system* invece è stato reso più intuitivo, ma non meno spettacolare.





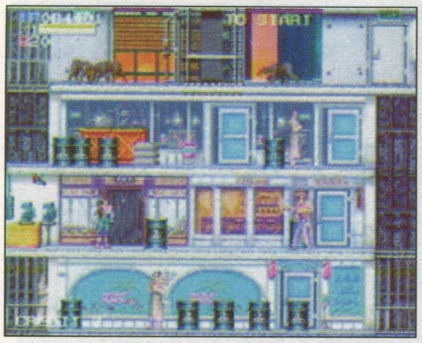






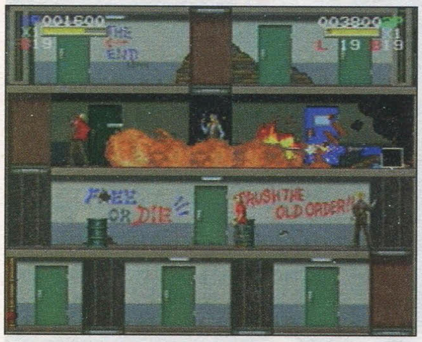




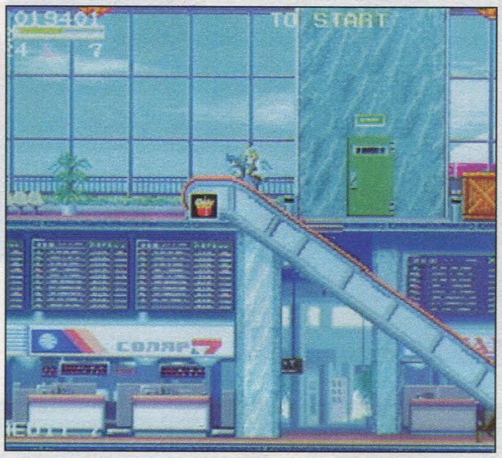


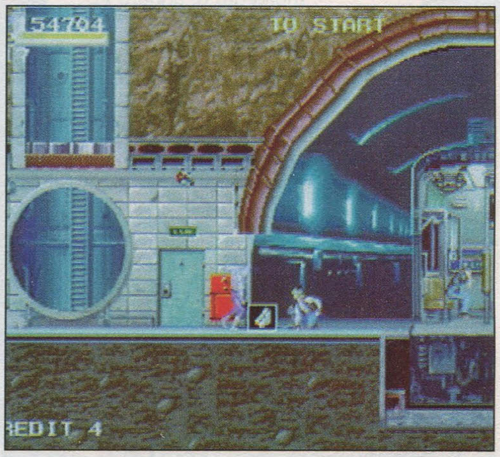


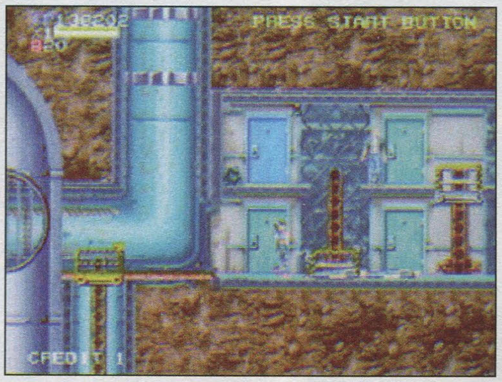


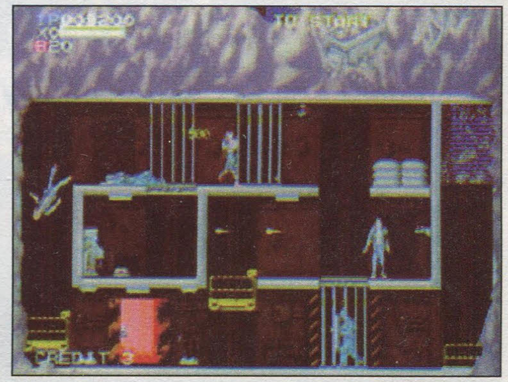


Elevator Action Returns





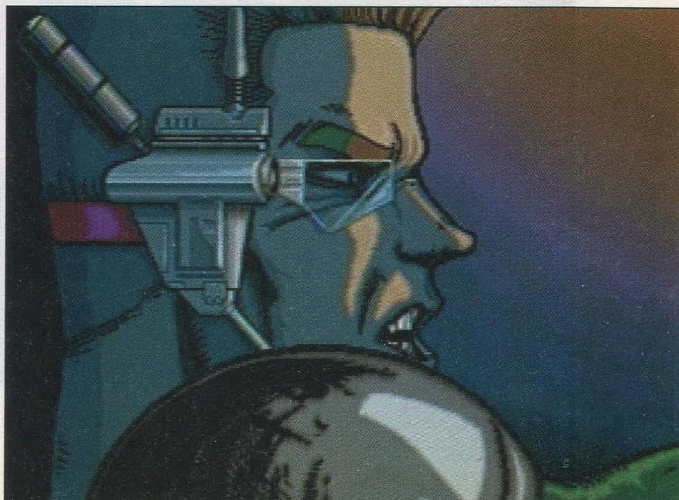




Cavalcando l'onda lunga del retrogaming, Ving si appresta a commercializzare un seguito ufficiale del leggendario **Elevator Action**, un coin-op apparso nei primi anni ottanta. **Elevator Action Returns** non era mai apparso su alcuna piattaforma, pur essendo caratterizzato - al pari del predecessore - da un ottimo gameplay. Ving ha ottenuto i diritti di pubblicazione da Taito, attualmente impegnata a terminare il remake a 32-bit di **Arkanoid**. **Elevator Action Returns** è un gioco d'azione suddiviso in una serie di missioni. L'obiettivo da portare a termine in ogni livello viene illustrato all'inizio della missione. Il giocatore ha un tempo massimo a disposizione, elemento che, nei livelli avanzati, svolge un ruolo fondamentale e rappresenta l'ostacolo maggiore. Le missioni più difficili, infatti, richiedono una notevole destrezza. La versione Saturn include un bonus speciale al termine di ogni livello che consiste nella possibilità di confrontarsi con l'originale da sala. Sebbene le soluzioni grafiche del primo **Elevator Action** oggi appaiano datate, il gameplay non ha certamente perso smalto. I giocatori hanno la possibilità di scegliere uno dei tre personaggi disponibili. Opzione di gioco simultaneo a due contemplata. Recensione completa sul prossimo numero di Mega Console.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	VING/TAITO
GENERE	AZIONE
USCITA	IMMINENTE





ATLANTIDE
VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA
19.900
39.900
59.900
99.900
TELEFONA
99.900
99.900
DISPONIBILE
99.900
TELEFONA
TELEFONA
99.900
99.900
DISPONIBILE
99.900
DRAGON FORCE
DISPONIBILE
HEIR OF ZENDOR
DISPONIBILE
99.900
K.O.F. 96
FIGHTERS MEGAMIX
DIE HARD ARCADE
BLAST WIND
PARODIUS 2
FUNKY HEAD
ROCKMAN 8
MY BEST FRIEND
LUNAR
29.900
39.900
49.900
SUPER BATTLE COLLECTION
SUPER BATTLE COLLECTION
WOW! 20 PERSONAGGI DRAGON BALL-Z DA LIRE 29.900
NINTENDO 64 EUROPEO A LIRE 399.000
SUPER MARIO LIRE 119.000
WAVE RACER 64 LIRE 119.000
PILOT WINGS 64 LIRE 129.000
STAR WARS 64 LIRE 149.000
GRETZKY HOCKEY
SUPER MARIO 64
PILOT WINGS
STAR WARS
WAVE RACE
MORTAL KOMBAT
49.900
GOLF 64
MARIO KART
J-LEAGUE
BASEBALL
CRUISIN' USA
KILLER INSTINCT
NBA HANG TIME
TUROK 64
0362/238148
.....E IN NEGOZIO PUOI TROVARE IL NOSTRO VASTISSIMO ASSORTIMENTO: SIAMO IN VIA ROSSINI N.43
SEREGNO (MI)
J=JAPAN U=USA - PREZZI IVA COMPRESA - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

The House of the Dead

The House of the Dead è uno sparatutto a bersaglio sulla falsariga di **Virtua Cop** che si svolge all'interno di una casa infestata da zombie. Detto in altri termini, **The House of The Dead** non è altro che la versione sparatutto di **Bio Hazard** (in arrivo su Saturn grazie a Capcom). La versione da bar è stata sviluppata su Model 2 ed è finalizzata a rimpiazzare l'ormai datato **Virtua Cop 2** nelle sale giochi nipponiche. Il protagonista è Tom Rowgun, un agente speciale che sta investigando il caso della sparizione di un celebre scienziato e della figliola, Laura. La sua indagine lo porterà dritto alla vecchia dimora abbandonata in cima alla collina che, come vuole il cliché, è teatro di terribili accadimenti. Tom ricostruirà pezzo per pezzo il malvagio piano del Dr. Kulian, un medico senza scrupoli che ha condotto malsani esperimenti su cavie umane. Come in **Bio Hazard**, l'azione si svolge in una casa popolata da zombie e svariate altre aberrazioni. L'atmosfera rimanda palesemente ai romanzi del geniale eccentrico di Providence, H.P. Lovecraft. L'introduzione del gioco - "girata" in bianco e nero - ci ricorda che le vicende si svolgono negli anni '30. Dietro ogni angolo si celano mostri che vanno abbattuti con un colpo preciso. Le animazioni sono grottesche e i mostri feriti si rotolano nel sangue come nei migliori film splatter, da Brain Damage a From Beyond. Se colpite uno zombie all'altezza della spalla, questi perderà il braccio, ma non morirà, anzi vi attaccherà con raddoppiato furore. Potete addirittura aprire dei fori nello stomaco dei morti viventi senza ucciderli, perché, come tutti sanno, il loro punto debole è il capo. L'emoglobina virtuale schizza a dosi massive e persino il violento **Bio Hazard** appare, al confronto, discreto. Come in **Dynamite Deka**, le varie sparatorie sono accompagnate da animazioni in computer grafica che conferiscono al gioco una struttura cinematografica. Inoltre, a

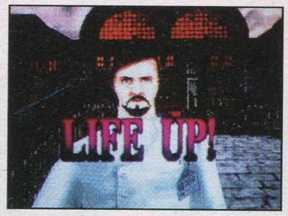


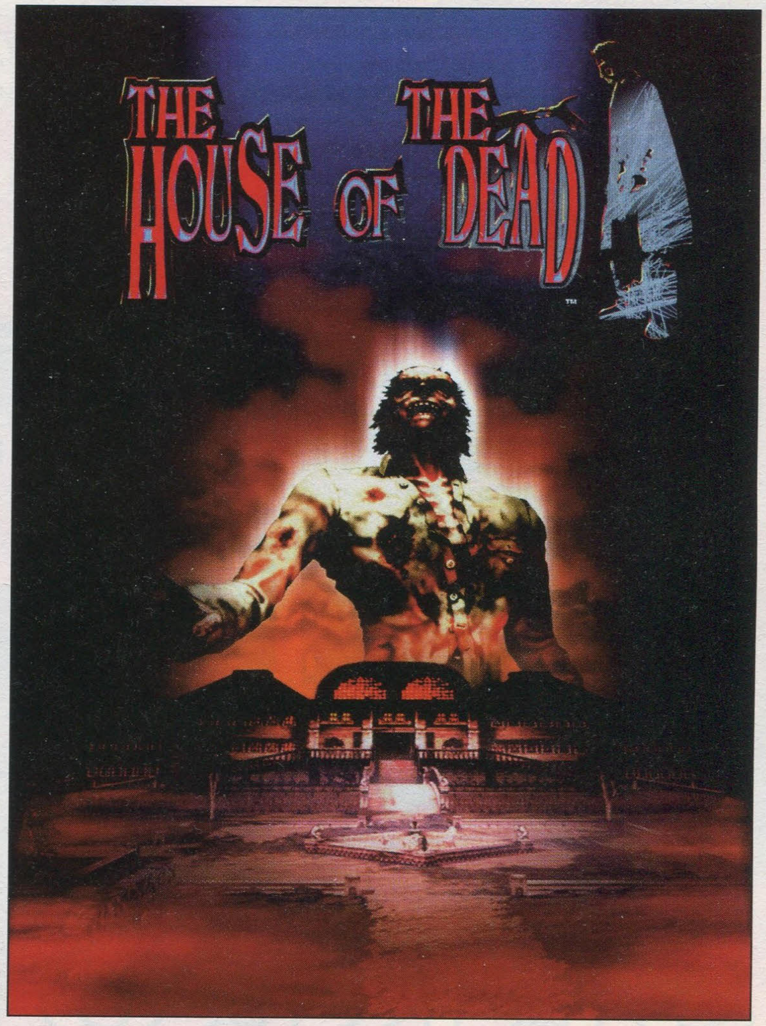












SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	ESTATE







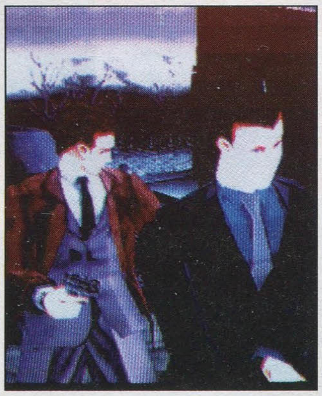


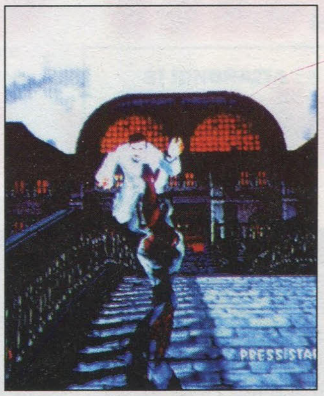


differenza di **Virtua Cop 2**, i nemici appaiono da ogni parte dello schermo. A livello di gameplay**, The House of The Dead** si presenta come un titolo molto meno "piatto" del suo predecessore. In altri termini, il giocatore dovrà performare una serie di azioni che vanno dall'attraversare passaggi strettissimi allo scalare ostacoli e sbarramenti. L'azione è inoltre molto più intensa rispetto allo shooter "criminale". Il maggiore limite di titoli come **Virtua Cop 2** e **Time Crisis** è la ripetitività degli scenari. Una volta terminati, il giocatore non può fare altro che ricominciare da capo affrontando gli stessi livelli nello stesso ordine. **The House of the Dead** offre invece una sistema di itinerari differenziati che consente di giocare livelli inediti a ogni partita. Sebbene la linearità sia insuperabile in titoli del genere, è sempre possibile variarne la struttura per ridurre la monotonia dell'azione. Ad intervalli prestabiliti, il giocatore dovrà effettuare delle scelte che lo porteranno a confrontarsi con differenti nemici. In base al numero di zombie abbattuti, il computer selezionerà livelli più o meno complessi. L'abilità del giocatore viene quindi valutata in tempo reale con un procedimento analogo a quello del famigerato Dynamic Playing Adjustment che Sega aveva proposto, con scarso successo, qualche anno fa su Megadrive. Il gioco è stato presentato in forma non completa al recente AOU, che tratteremo dettagliatamente sul prossimo numero. Questa anteprima è stata realizzata basandosi su una test-version che Sega ha messo a disposizione della stampa specializzata nipponica a Shinjuku e Ikebukuro. Possiamo rilevare che il grado di difficoltà è molto elevato a totale discapito della durata delle partite, soprattutto se paragonate a shooter come **Time Crisis**, ma Sega ha confermato che la versione finale avrà una giocabilità molto migliore.

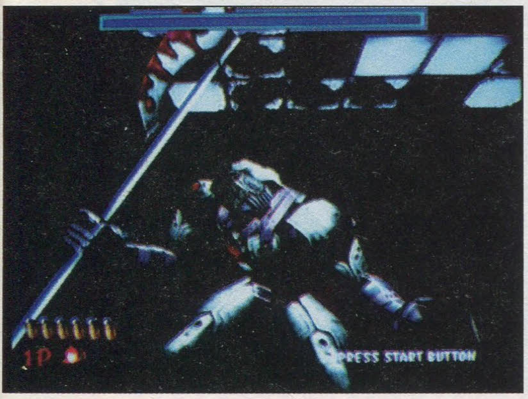


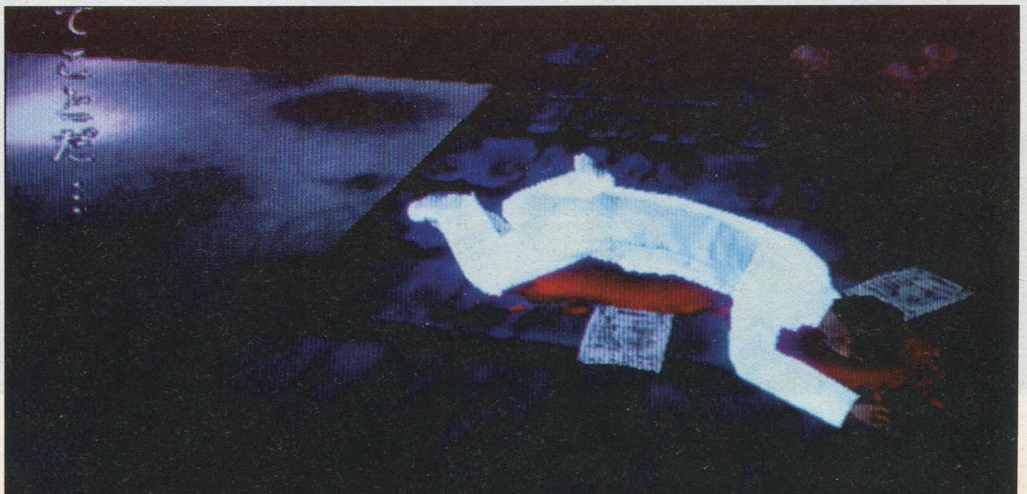


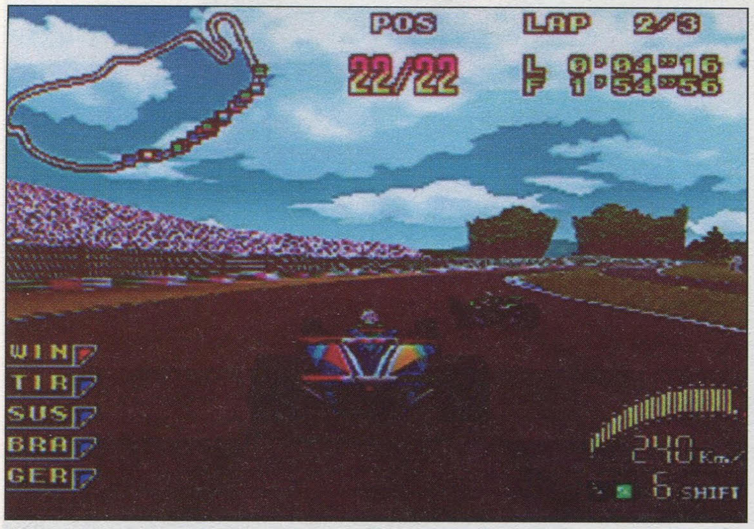








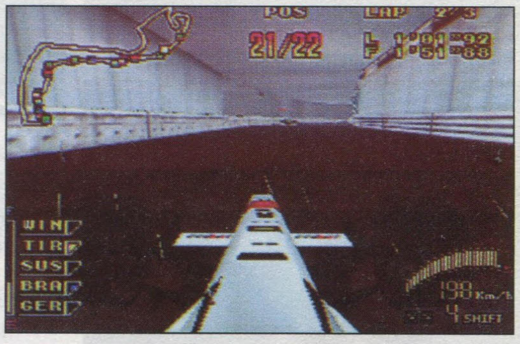




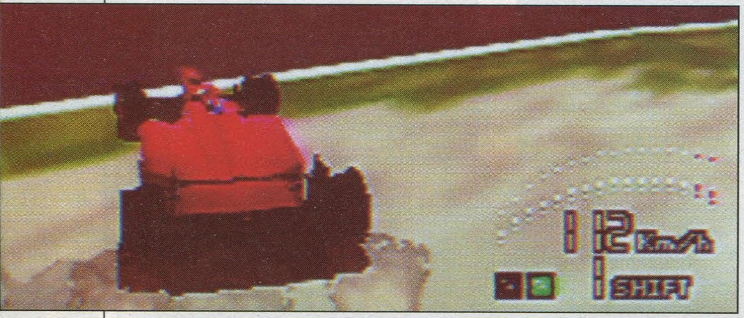


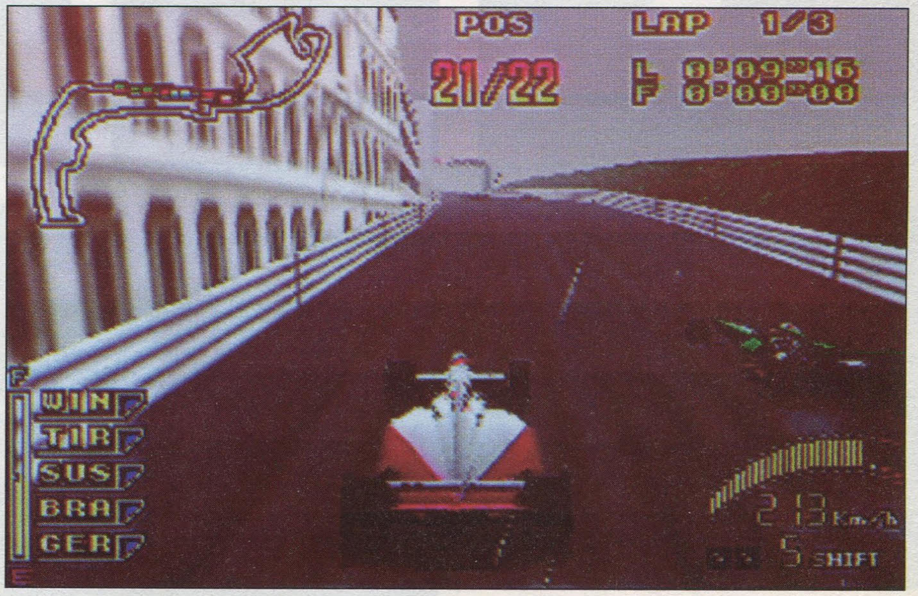
La celebre simulazione di corsa arcade per PC Engine arriva su Nintendo 64 dopo aver subito un restyling grafico e concettuale poderoso. Come impone il trend, la cosmesi del gioco è interamente poligonale, gli scenari sono tridimensionali e il controllo sfrutta le potenzialità offerte dallo stick Nintendo. La versione a 64-bit di **Human Grand Prix** è stata progettata prima ancora che la macchina fosse disponibile sul mercato. Inizialmente, il gioco avrebbe dovuto includere le vetture del campionato di Formula 1 aggiornato al 1996. Ma problemi dovuti alla censura Nintendo e problemi tecnici hanno spinto Human a sviluppare il titolo su PlayStation per non perdere l'annuale licenza pagata a FISA *(Federation International of Sport Automobile)*. Allo scorso Shoshinkai, Nintendo, prendendo atto della drammatica assenza di titoli sviluppati da terze parti, ha chiesto a Human di presentare la versione a 64-bit durante lo show. L'invito è stato raccolto e lo sviluppo di **Human Grand Prix** per N64 è ripreso. Tutto bene quel che finisce bene, quindi? Er, non proprio. A differenza della versione Sony, quella per Nintendo 64 non sarà aggiornata all'ultima stagione di Formula 1. Tuttavia, il giocatore avrà la possibilità di confrontarsi sulle vetture originali e sui tracciati ufficiali del campionato del '96. Inoltre, è stata inserita l'intelligente opzione di rinominazione dei piloti, delle auto, dei team e persino dei motori che consentirà di aggiornare le statistiche





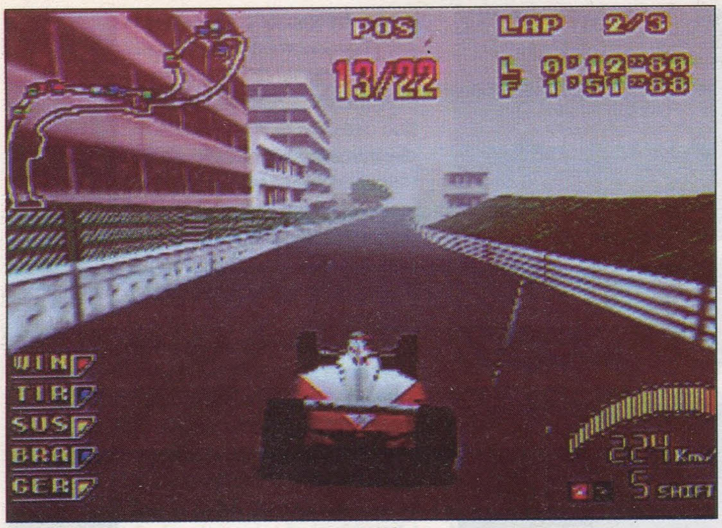
Human Grand Prix The New Generation

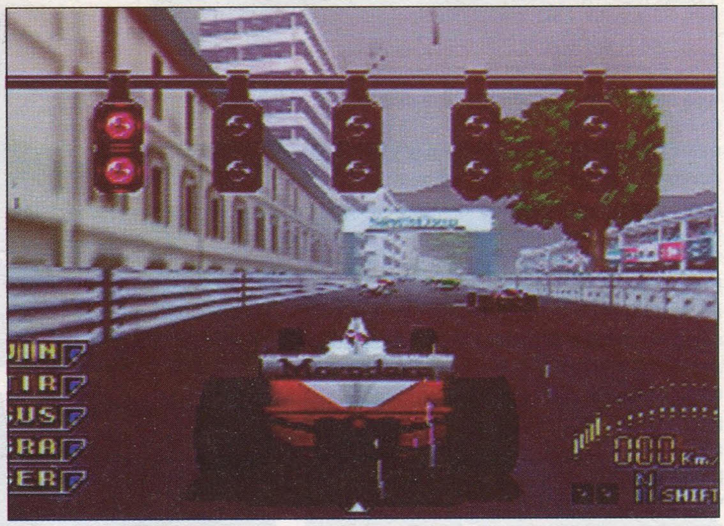




SCHEDA

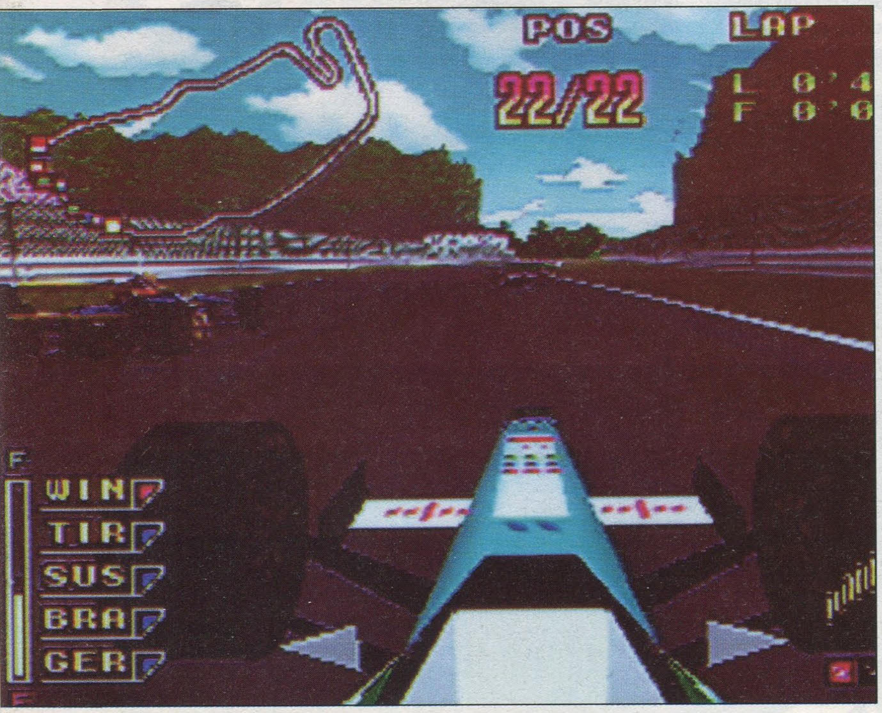
CASA PRODUTTRICE	HUMAN
GENERE	CORSA
USCITA	PRIMAVERA '97





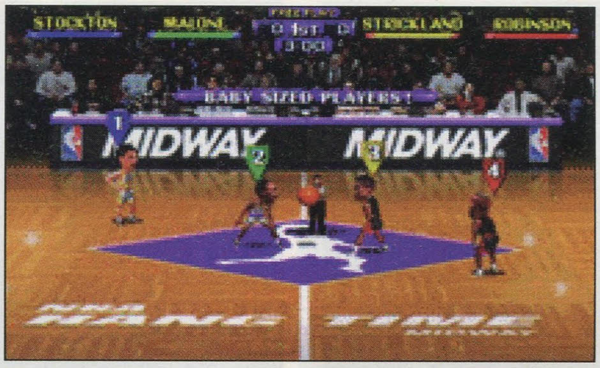
manualmente. Il bello è che le modifiche saranno memorizzabili su memory card. Un modo arguto di aggirare l'ostacolo della licenza. A livello di animazioni, **Human Grand Prix** presenta un frame rate di 30 quadri al secondo. La grafica è semplice, ma non spartana. Ventidue vetture competono contemporaneamente sul circuito, senza che si verifichino rallentamenti di sorta. E' stata inoltre inserita la modalità Grand Prix che offre al giocatore la possibilità di gareggiare su sedici tracciati. L'intelligenza artificiale dei piloti controllati dal computer è stata implementata e le loro prestazioni in pista appaiono decisamente realistiche. Le vetture meno veloci si ritirano dalla gara quando ormai le possibilità di ottenere un buon piazzamento si approssimano allo zero. Gli incidenti sono davvero spettacolari: testacoda e slittate per l'aqua-planning non hanno nulla da invidiare a quelli di un **Destruction Derby 2** per PlayStation. Frenate improvvise lasciano segni sul tracciato e provocano la fuoriuscita di fumo dal tubo di scappamento della vettura virtuale. Per quanto riguarda l'audio, segnaliamo che la colonna sonora include venti brani originali e il suono del motore, campionato a 44.1 Hz, suona davvero realistico. Grazie alle potenzialità offerte dallo stick analogico Nintendo sarà possibile immergersi all'interno della simulazione vivendo tutte le emozioni di un'autentica gara di Formula Uno. Tuttavia, è necessaria una certa pratica per riuscire a pilotare il mezzo con sufficiente disinvoltura, La manopola consente di curvare in modo rapido e intuitivo. Nonostante l'aspetto classico, **Human Grand Prix** ha molte potenzialità, cosa che farà sicuramente piacere a Nintendo e, perché no?, a tutti i possessori della console a 64-bit.







In questo titolo, disponibile solamente per le console a 32-bit (Saturn e Playstation) infatti, i programmatori della Acclaim, nel tentativo di adattare questa serie alla grafica poligonale hanno mutato leggermente la struttura di gioco, perdendo numerose delle caratteristiche positive presenti nei suoi predecessori. Ora la software house americana ci riprova, tornando alla formula originale con **NBA Hangtime** che, sfruttando invece un impianto grafico più simile ai canoni della serie, ha cercato di basare la sua forza su alcune interessanti novità che riguardano una parte delle opzioni. Le notevoli potenzialità del Nintendo 64 infatti non sono state sfruttate per ottenere effetti particolarmente spettacolari dal punto di vista visivo, ma solamente per riuscire a riprodurre nella maniera più fedele possibile il feeling dell'originale da sala. Proprio per questo motivo la grafica risulta ben definita e animata e il sonoro adeguato a ogni situazione, ma vediamo ora di cercare di capire quali sono le nuove e interessanti opzioni presenti in **Hangtime**.





codice personale (che serve per ricominciare dal punto che si è raggiunto dopo che si è spenta la console) si può decidere di passare direttamente all'incontro, utilizzando uno dei numerosissimi giocatori disponibili, oppure crearne uno dal nulla. Nel caso si decida di ricorrere ai cestisti che sono già a disposizione, è possibile selezionare la propria squadra preferita tra tutte quelle presenti nella NBA e, all'interno del team stesso, scegliere quali sono i due giocatori che devono scende in campo inizialmente (sono presenti quasi tutti i protagonisti della NBA, mancano solamente alcuni giocatori, come Charles Barkley, Michael Jordan e Shaquille O'Neill, per problemi di





NBA Hang Time



TESTA-DA-ALIENO

Rispetto ai suoi predecessori, buona parte delle opzioni sono rimaste immutate; è possibile selezionare il livello di difficoltà, la configurazione del joypad, il livello della musica e degli effetti sonori, decidere di eliminare il limite dei 24 secondi, giocare con dei cestisti con le teste giganti e poco altro. A questo punto, dopo aver inserito il proprio nome e un contratto). Se invece si desidera creare dal nulla il proprio personaggio ideale, basta ricorrere all'apposita opzione che può essere considerata la principale novità di **NBA Hangtime**. I programmatori della Acclaim, in questa sezione, hanno svolto un lavoro veramente notevole tanto che è possibile stabilire, oltre alle varie caratteristiche tecniche del giocatore, anche la sua conformazione fisica. Inoltre, trattandosi di un titolo particolarmente arcade e per certi versi irreale, anche le

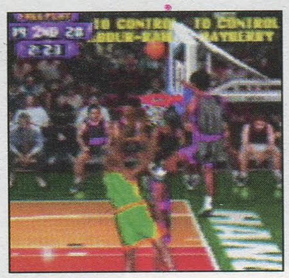
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

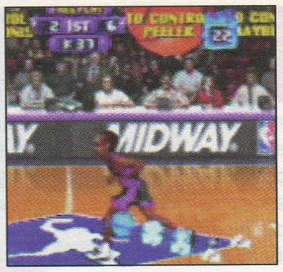












varie combinazioni a disposizione sono veramente particolari. Si può infatti decidere di attenersi alla normalità, utilizzando i volti più normali tra quelli a disposizione oppure creare personaggi assurdi, con teste di alieno, nel classico color verdone, di scimmia, di vari altri animali o assurdità del genere. E' poi possibile stabilire anche l'altezza e il peso del giocatore, creando giganti lenti e macchinosi oppure piccoli atleti veloci e agili (per dare le caratteristiche al proprio giocatore, sono presenti una certa quantità di punti che può essere divisa a piacimento nelle varie voci). In seguito, oltre ad aver stabilito delle caratteristiche più prettamente tecniche quali l'abilità al tiro, alla stoppata, nelle schiacciate, nel recuperare i palloni e la resistenza ai contatti si possono variare alcuni attributi speciali a disposizione. Questi permettono di rendere invisibile all'avversario la barra del turbo, di non far



apparire la freccia che indica la posizione quando ci si trova fuori dallo schermo, di non far apparire le proprie caratteristiche tecniche prima dell'inizio di un incontro, di avere una maggiore abilità a rimbalzo o di migliorare le prestazioni del drone computerizzato. A questo punti non resta quindi che gettarsi nella mischia ma, prima di iniziare l'incontro, rimangono ancora un paio di cose da fare. Prima di tutto bisogna esaminare le caratteristiche dei propri avversari, per cercare di capire che tecnica utilizzare e poi si possono provare a inserire dei codici segreti. Nella parte bassa dello schermo infatti sono presenti tre cifre controllabili con il joypad; inserendo delle particolari combinazioni si possono ottenere discreti vantaggi (aspettatevi uno speciale su questi codici in uno dei prossimi Megatrix). E ora palla a due, lo spettacolo sta per cominciare.

PALLA A DUE

Nella palla a due si nota già una novità: la conquista del primo pallone non è più una questione di semplice tempismo visto che è stata aggiunta una barra che indica l'altezza del salto che si sta per compiere; ovviamente, maggiore è l'altezza più è facile riuscire a ottenere il primo possesso. Le restanti caratteristiche del gioco sono comunque rimaste tendenzialmente immutate e la principale differenza rispetto ai suoi predecessori è la presenza di nuove e spettacolari giocate quali l'Alley-hoop e la doppia schiacciata. La struttura di gioco è quindi semplice e immediata con giocate rapide e repentini cambiamenti di fronte.

End

SI RINGRAZIA GAMELAND PER LA CARTUCCIA



Era facile prevedere che, dopo pochi mesi dall'uscita del Nintendo 64, sarebbe arrivata un'ondata di conversioni di popolari serie sportive. La prima a fare la sua comparsa è *NBA Hangtime*, ultima fatica dei programmatori della Acclaim e ennesimo capitolo della saga cestistica più spettacolare del mondo dei videogiochi. Il risultato finale è apprezzabile anche se penso che si sarebbe potuto ottenere di più. La realizzazione tecnica, comunque pregevole, non sfrutta al massimo le caratteristiche della macchina, ma svolge in maniera più che adeguata il suo compito. L'aspetto che invece non mi ha convinto appieno è la giocabilità. Rispetto alla *Tournament Edition* sono stati infatti apportati alcuni piccoli cambiamenti che, a mio modesto parere, rendono il gioco leggermente meno divertente e più caotico. Si tratta comunque di un buon titolo che può contare su una longevità praticamente infinita, e che non mancherà di divertire gli appassionati di *NBA Jam* ma, considerando le potenzialità della macchina su cui gira e il prezzo della cartuccia, era lecito aspettarsi qualcosa di più di una semplice conversione senza l'inserimento di alcuna novità (rispetto alla versione per Megadrive, le uniche differenze sono a livello tecnico, un po' poco).





PAGELLA

GRAFICA	79
SONORO	83
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	80





Enemy Zero

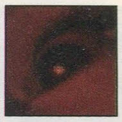
Dopo centinaia di anni di buio, una piccola luce sulla console dell'astronave da trasporto AKI si accende, ma non c'è nessuno che possa controllare il pannello e capire il motivo di tale accensione. Il computer principale dell'astronave infatti sta solo informando se stesso della fine del piano di ibernazione denominato "hypersleep", che coinvolge i sette membri dell'equipaggio. E' successo qualche cosa sulla nave che richiede questa estrema soluzione.
Laura si muove per cercare di eliminare il torpore dovuto al sonno controllato attraverso avanzatissime tecnologie.
Malgrado la somministrazione di farmaci per evitare sensi di nausea e disorientamento che mesi di ibernazione possono produrre al momento del risveglio, ha alcuni problemi a stare in piedi. Inoltre Laura prova anche un'altra sensazione, una sensazione che non aveva mai provato da quando si trovava sulla astronave, un profondo e opprimente senso di ansia. Non è solamente l'inspiegabile problema che ha portato a un risveglio prematuro, è come se una invisibile forza aliena si trovasse sulla nave. Anziché gettarsi alla ricerca del nemico, Laura decide di consultare gli altri membri dell'equipaggio...

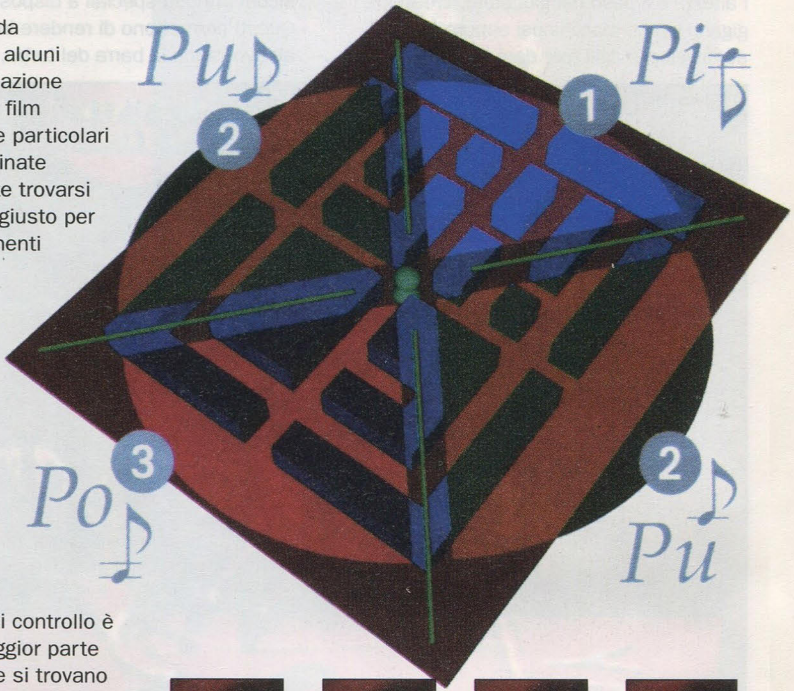
ODISSEA NELLO SPAZIO

Stabilire il genere in cui può essere considerato **Enemy Zero** è un piccolo problema; il nuovo gioco della Warp infatti può essere certamente considerato una avventura, con la presenza di differenti enigmi da risolvere e oggetti da raccogliere e utilizzare, ma in alcuni casi visto lo svolgimento dell'azione ricorda molto chiaramente un film interattivo. Invece di compiere particolari azioni infatti, Laura in determinate situazioni deve semplicemente trovarsi nel punto giusto al momento giusto per poter vedere e capire avvenimenti fondamentali per il dipanarsi dell'avventura. A causa della presenza di dialoghi totalmente in giapponese, l'esatto sviluppo della trama può risultare oscuro e incomprensibile, fatto che può essere leggermente frustrante: anche la non conoscenza della lingua del sol levante non è fondamentale per riuscire a giocare, dato che il sistema di controllo è semplice da utilizzare. La maggior parte dei sistemi computerizzati che si trovano all'interno dell'astronave (il database è l'unica eccezione) sono infatti con comandi scritti in lingua inglese e sono quindi facilmente comprensibili. Il sistema di controllo è particolarmente semplice, e si riduce molto spesso a cercare, guardare e usare gli oggetti che si trovano. Per rendere il tutto più semplice inoltre, quando si entra in alcune stanze Laura si dirige direttamente nei punti più importanti, e si può anche decidere di farle guardare più accuratamente particolari zone. Nel caso la protagonista trovi un nuovo oggetto, questo viene immediatamente inserito all'interno del suo inventario e, quando si vuole utilizzarlo successivamente, tutto quello che è necessario fare è premere un tasto. Inoltre gli oggetti non possono essere utilizzati in maniera impropria, e questo porta a una serie di tentativi.

HAL 9000

Il più importante sistema che si trova sulla astronave, è il VEXX Comunication System. Questo è composto da una serie di terminali computerizzati, sparsi in



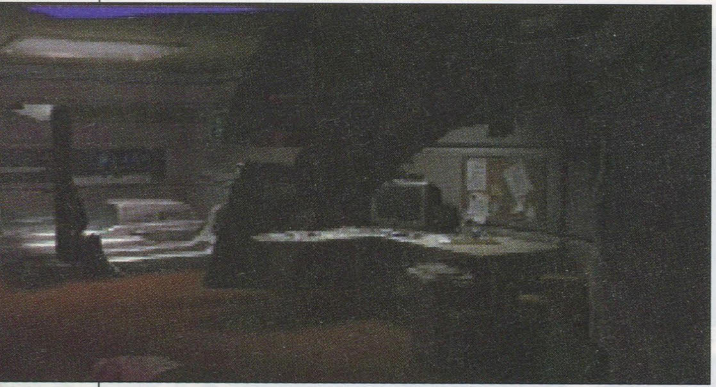










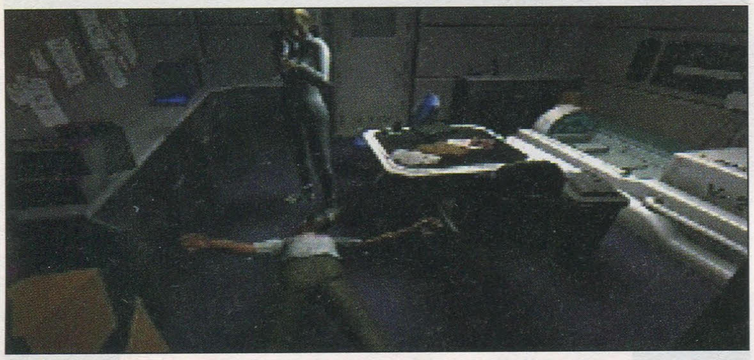


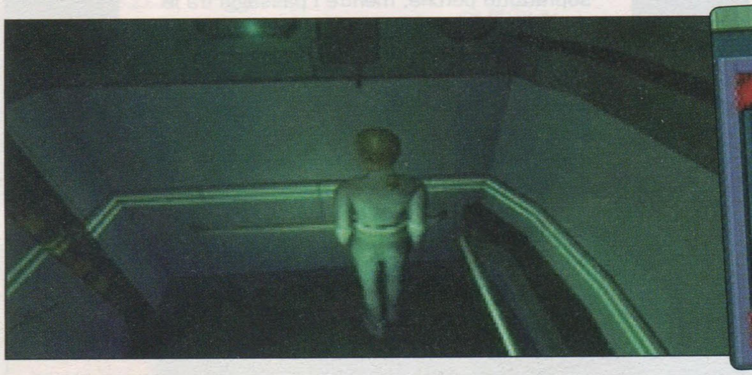




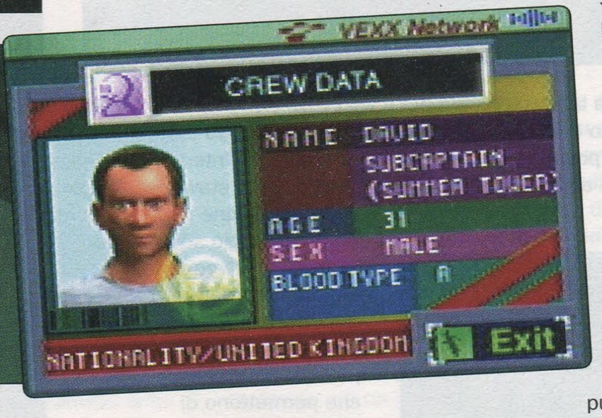
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	WARP
GENERE	RPG
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1





tutta la nave ed è dotati di tre differenti funzioni, tutte particolarmente utili. La prima è un videotelefono che permette di contattare gli altri membri dell'equipaggio che si trovano all'interno delle loro cabine; la seconda è una serie di mappe che riguardano ognuno dei piani che compongono le quattro torri. Inoltre, un sistema di bloccaggio centralizzato permette di mettere una sicura o di aprire automaticamente alcune porte (tuttavia, l'accesso a questa sezione è classificato ed è possibile utilizzare questa funzione solamente in un numero limitato di terminali). Inoltre, nel Database si possono trovare una grande quantità di files che riguardano le funzioni dei membri dell'equipaggio, i sistemi principali della nave e persino una sezione in cui gli altri membri possono tenere i propri documenti personali. L'accesso a questi documenti è strettamente privato, e per ottenere alcune di queste informazioni è necessario utilizzare i terminali che si trovano all'interno delle cabine dell'equipaggio e in punti strategici. Altro sistema che ricopre una notevole importanza all'interno dell'AKI è il Vexx Position System, volgarmente conosciuto come VPS. Il VPS è un avanzato sistema di rivelazione di forme di vita basato su differenti tipi di sensori a infrarossi, elettromagnetici o che segnalano il movimento. La Vexx è riuscita a incorporare questa tecnologia in un piccolissimo aggeggio che può essere facilmente inserito all'esterno dell'orecchio. Un segnale sonoro è udibile quando una qualsiasi forma di vita si muove all'interno della sua area d'azione (approssimativamente 20-25 piedi). L'entità del suono, alta, media oppure bassa indica che il nemico si trova di fronte, ai lati oppure dietro a Laura. Inoltre, maggiore è la velocità del segnale,



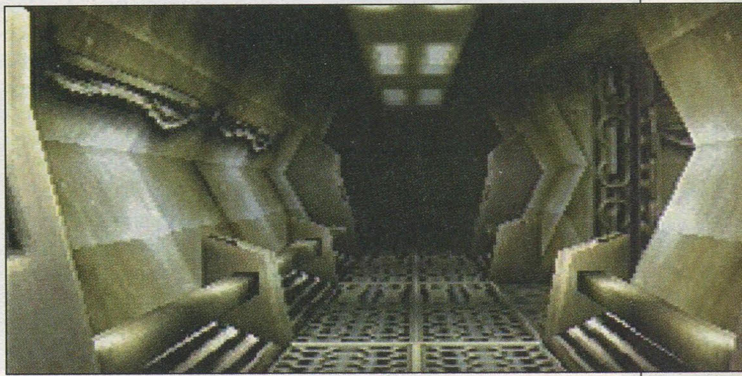












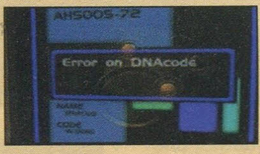


I sistemi di bordo

La grande quantità di sistemi hardware presenti sull'astronave possono creare alcuni problemi se non si conoscono le loro funzioni. Laura non ha molta dimestichezza con tutti questi sistemi, ed è vostro compito aiutarla per scoprire le loro funzioni e in che maniera utilizzarli.



POWER ROOMS
In queste stanze sono situati i generatori che controllano la corrente necessaria a far funzionare alcuni sistemi computerizzati, porte e ascensori. Questi generatori si sono spenti durante il periodo di ibernazione e devono essere riattivati manualmente.



DNA SCAN
Questo è il metodo più sicuro per limitare l'accesso nelle varie stanze solamente ad alcune persone. L'apertura delle porte avviene infatti solamente dopo che un particolare sensore confronta il DNA della persona con quelli contenuti nella sua banca dati.



PC
La maggior parte dei membri dell'equipaggio (a parte Laura e Kimberley che non sono particolarmente informate sulle nuove tecnologie) possiedono dei computer per lavori strettamente personali. Per questo motivo è abbastanza difficile ottenere l'autorizzazione di utilizzare i loro computer.



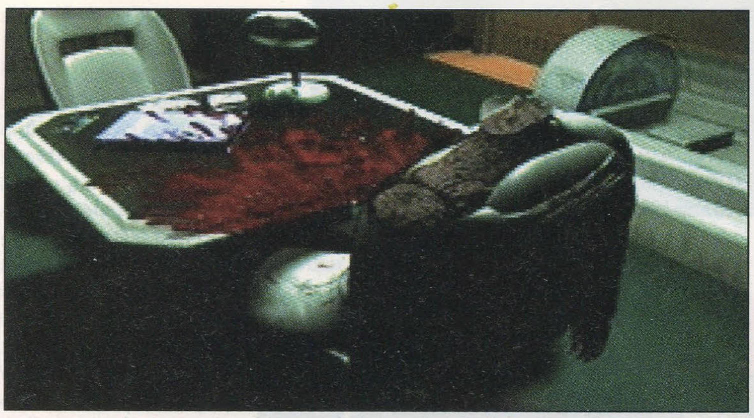
LOCKS
Nella base sono presenti anche una buona quantità di zone accessibili solamente utilizzando alcuni oggetti. Laura ha una sezione personale nella Winter Tower nella quale si può entrare usando una particolare chiave, mentre altre zone sono accessibili solamente se si possiedono determinati dischetti o se si conoscono delle combinazioni di switch.



MEDICAL SCANNER
Situato nella cabina di Ronny, questa macchina permette di eseguire tutte le diagnosi mediche per i membri dell'equipaggio.



HOLOPORTAL
Questo macchinario è abbastanza particolare visto che permette di avere una visione virtuale veramente mozzafiato.









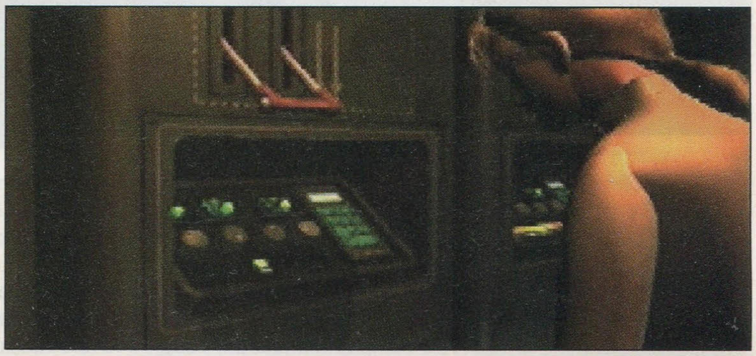


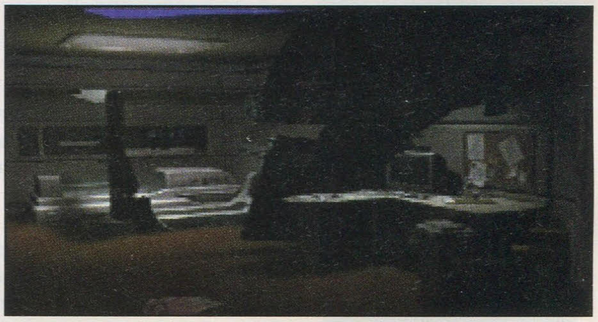
minore è la distanza tra la protagonista e la creatura. Ma vediamo ora come è divisa l'astronave e che armi possono utilizzare per difendersi i membri dell'equipaggio.

COME MI DIFENDO?

L'astronave AKI è una normalissima nave da trasporto interstellare che, prima dell'allarme, stava eseguendo un viaggio di routine. Le zone riservate ai membri dell'equipaggio sono divise in quattro differenti torri situate nella zona cargo; queste zone sono collegate da tunnel. Sono inoltre presenti diversi ascensori che permettono di muoversi tra i piani delle torri. E' proprio in queste zone che la nostra protagonista, Laura, corre i maggiori rischi. Mentre infatti nelle varie stanze, solitamente abbastanza ampie e luminose, non si corrono molti pericoli, è proprio nei vari corridoi che si possono subire gli agguati dei nemici soprattutto perché, mentre i passaggi tra le torri sono ben illuminati, altre zone sono particolarmente buie e assomigliano molto a dei labirinti. Per difendersi in queste situazioni, è possibile utilizzare alcune armi. Vista la natura della nave, le armi non sono molto numerose, ma alcuni membri dell'equipaggio hanno la possibilità di







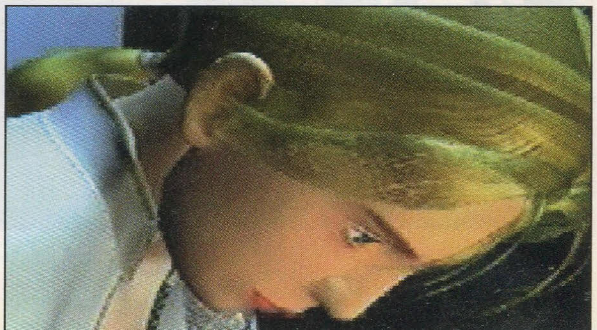
servirsi di pistole energetiche. Queste, che solitamente vengono utilizzate per scopi industriali, rilasciano un raggio di energia comunque in grado di eliminare la maggior parte degli organismi viventi. Non si tratta di armi da combattimento perfette, fondamentalmente per due differenti motivo. Primo, il loro raggio di azione è limitato e il bersaglio deve trovarsi nelle vicinanze per riuscire ad avere una certa precisione. Secondo, per caricare al massimo la potenza sono necessari cinque o sei secondi, veramente troppi, soprattutto se si viene assaliti improvvisamente da un nemico. Sono comunque presenti diversi modelli di questa pistola sull'astronave, ognuno con un diverso numero di colpi a disposizione (sono presenti anche dei punti di ricarica,





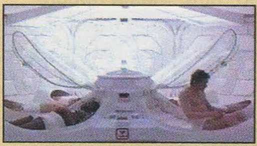






Alien

Dopo poche partite, siamo giunti alla conclusione che **Enemy Zero** ha molte caratteristiche che ricordano un classico del genere fantascientifico di Ridley Scott: Alien. Per questo motivo abbiamo deciso di evidenziare alcuni aspetti comuni a questi due prodotti.



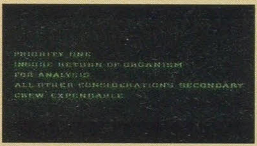
ALIEN: I passeggeri dell'astronave vengono ridestati dal sonno controllato dopo che il computer della nave ha evidenziato la presenza di un pericolo imminente.
ENEMY 0: Come in Alien, l'astronave risveglia i membri dell'equipaggio dopo che è stata segnalata un'emergenza.



ALIEN: Il mostro nemico elimina i membri dell'equipaggio uno alla volta, mentre questi sono alla sua caccia all'interno dell'astronave.
ENEMY 0: Anche in questo caso, la tecnica utilizzata dal nemico è analoga a quella dell'alieno di Ridley Scott.



ALIEN: Uno dei membri dell'equipaggio, Parker, è un androide.
ENEMY 0: Uno dei membri dell'equipaggio (non vi diciamo chi per non rovinarvi la sorpresa) è un androide.

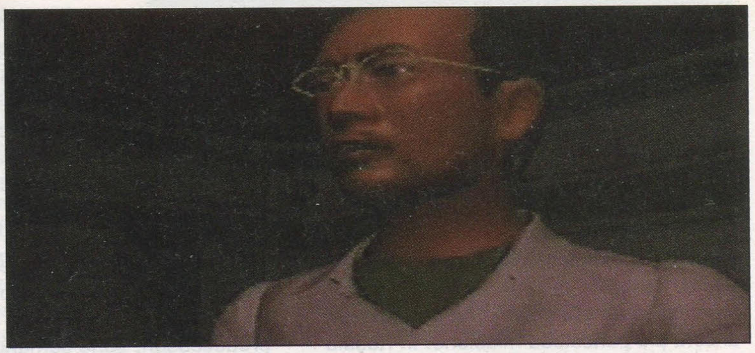


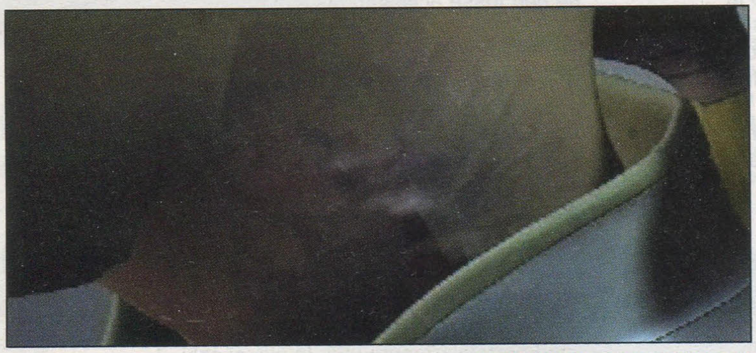
ALIEN: C'è una cospirazione nascosta (dove c'è un alieno c'è una cospirazione... NdMajestic12): la corporazione denominata Weyland Yutani ha montato la storia del segnale di emergenza semplicemente come un pretesto per far arrivare l'astronave su un pianeta.
ENEMY 0: Anche in **Enemy 0** c'è una cospirazione segreta e i files nascosti del computer mostrano la vera missione dell'astronave AKI e che alcuni membri dell'equipaggio vi sono coinvolti.

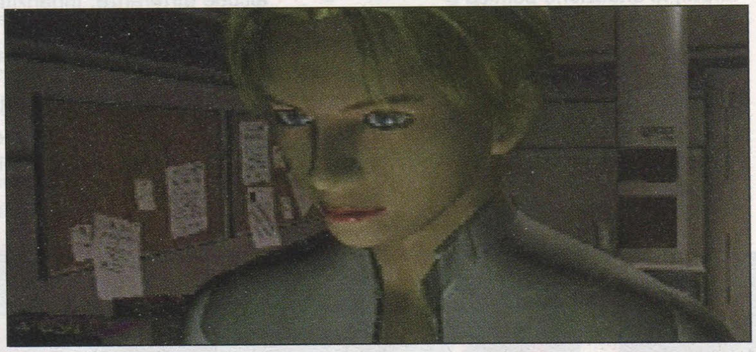


ALIEN: L'alieno si riproduce introducendo una piccola larva nella bocca della malcapitata vittima.
ENEMY 0: In questo caso, vi possiamo dire solamente che vi attende una bella sorpresa.







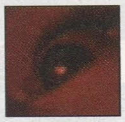


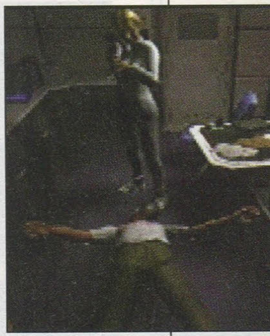
in particolari stanze). Da sottolineare inoltre che, nel caso non vi sentiate sicuri con questo nuovo tipo di arma, potete allenarvi utilizzando una particolare sezione esterna al gioco vero e proprio. Ambientata in una serie di corridoi, lo scopo è quello di distruggere delle sfere rosse utilizzando come unico aiuto il VPS (il sistema a sensori di cui abbiamo parlato in precedenza). Questa fase diventa progressivamente più difficile fino al punto in cui le sfere diventano invisibili e possono essere individuate solamente dalla presenza di piccole ombre nei loro pressi.

IL VINCITORE DELL'OSCAR E...

L'aspetto che senza dubbio colpisce maggiormente di **Enemy Zero** è l'ottima realizzazione tecnica, dovuta anche alle buonissime performance degli attori e al fatto che si può tranquillamente dire che ci troviamo di fronte alla prima vera e propria "interpretazione virtuale". Infatti, anche se già in molti altri titoli si sono visti attori (alcuni anche abbastanza famosi, come Mark Hamill in **Wing Commander 3**) apparire nelle introduzioni e in sequenze di gioco, in questo caso siamo a un livello nettamente superiore, con Laura sempre presente sullo schermo e che reagisce in maniera convincente alle varie situazioni che deve affrontare. Se poi confrontiamo **Enemy Zero** con **D**, il precedente titolo dei Warp che aveva come protagonista sempre Laura, risultano evidenti notevoli passi in avanti visto che, tanto per fare un esempio, ora è possibile interagire con altri personaggi. Ottimi inoltre risultano i vari "effetti speciali" presenti. In un periodo in cui si parla ancora molto della violenza nei videogiochi, i programmatori non si sono comunque risparmiati e alcune scene che si possono incontrare risultano abbastanza cruente (vi basti sapere che il marchio di fabbrica del misterioso nemico alieno è la decapitazione). Quello che comunque aiuta maggiormente a creare una atmosfera di paura e di tensione è l'ambientazione stessa del gioco, grazie alla presenza di bui cunicoli, di una minaccia invisibile e di un accompagnamento sonoro adattissimo alle varie situazioni che si devono affrontare. Un vero peccato quindi che attualmente non sia stato ancora firmato nessun contratto per una conversione di **Enemy Zero** in Europa. La Acclaim sembrava inizialmente interessata, ma la mancanza di una versione per Playstation ha leggermente scoraggiato la casa produttrice americana. Anche la Sega si è interessata, ed è facile immaginare che proprio una di queste due case dovrebbe occuparsi della distribuzione europea. Non ci resta quindi che sperare in una rapida conversione perché la possibilità di giocare in inglese renderebbe senza dubbio la trama più comprensibile e il tutto più interessante e coinvolgente.

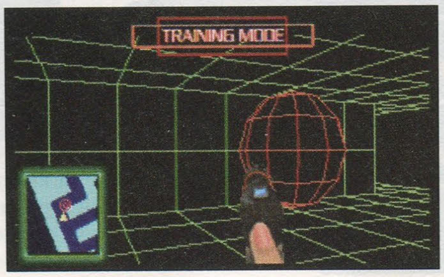
End











Se la Sega of Europe mantiene le sue promesse di convertire i titoli giapponesi di alta qualità anche per i nostri mercati, non dovremo attendere molto prima di poter giocare a *Enemy Zero*in una lingua più comprensibile. Il nuovo prodotto targato Warp è infatti veramente impressionante, soprattutto per quello che riguarda la realizzazione tecnica. La grafica dell'astronave, delle ambientazioni e dei personaggi è eccezionale, grazie anche a un sapiente utilizzo di diverse inquadrature che rendono l'azione particolarmente "cinematografica". L'inevitabile confronto con *D*, precedente fatica del team di sviluppatori giapponesi, vede chiaramente vincitore il qui presente *Enemy Zero*, sia per la dimensione della nuova avventura (circa il doppio), sia perché la struttura di gioco è sensibilmente migliore. L'introduzione di altri personaggi con cui interagire e la presenza di un buon numero di enigmi da risolvere rendono il gioco molto interessante e divertente, peccato solamente che la difficoltà non sia particolarmente elevata e, giocando con una certa costanza si può giungere alla conclusione abbastanza agevolmente. E' questo in definitiva il principale difetto di *Enemy Zero*, titolo che comunque, viste le notevoli qualità, non mancherà di soddisfare gli amanti dei film di fantascienza e di questo genere di prodotti.

PAGELLA

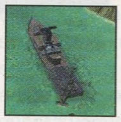
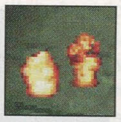
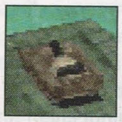
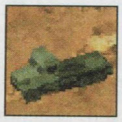
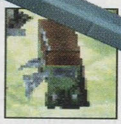
GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	69
GLOBALE	79

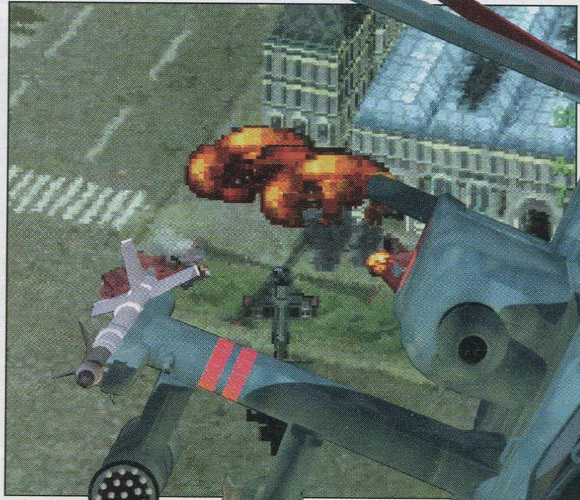
Soviet Strike

Fino a quando ci saranno degli stati governati da folli, il cui unico scopo è quello di conquistare il dominio su tutto il pianeta, sarà sempre necessario combattere per mantenere la pace e la tranquillità sulla Terra. Lo sanno bene i membri della pattuglia Strike (i migliori soldati in circolazione) che, dopo essere intervenuti per sedare tentativi di colpi di stato e guerre nel golfo, nella giungla e persino in America, sono ora chiamati a una nuova e ancora più pericolosa missione. In Russia infatti, la situazione politica è particolarmente incerta, a causa degli avvenimenti accaduti negli ultimi dieci anni e, se a tutto questo aggiungiamo la notevole quantità di armamenti che giacciono praticamente incustoditi su tutto il territorio dell'ex Unione Sovietica, è facile pensare che un pazzo potrebbe cercare di proclamarsi dittatore e costringere il mondo a una nuova guerra mondiale. Il team Strike deve riuscire ad anticipare questa catastrofica evenienza, completando cinque campagne destinate a eliminare i piani criminali del folle di turno. In queste diverse missioni, l'unico mezzo che è possibile utilizzare è il solito elicottero, (dotato come sempre di numerosi armamenti) già presenti in tutti gli altri episodi della serie. Rispetto ai suoi predecessori, sono comunque presenti alcune differenze. Innanzitutto la tecnologia messa a nostra disposizione, è notevolmente migliorata rispetto ai tempi di **Desert Strike**. Oltre alle solite mappe strategiche, che segnalano il posizionamento di tutti i mezzi e le installazioni amiche e nemiche, è possibile visionare filmati praticamente su ogni aspetto della missione (condizioni ambientali, armamenti a disposizione, suggerimenti su come raggiungere i bersagli). E' inoltre presente un collegamento dal vivo che aggiorna la situazione della battaglia, avvisando di qualsiasi cambiamento nel piano o di nuove scoperte praticamente in diretta. Ovviamente tocca a noi decidere se dare ascolto a queste informazioni, e cambiare di conseguenza la tattica di gioco, oppure se continuare per la nostra strada, come se non fosse accaduto nulla di nuovo.

IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO

Una notevole importanza nella riuscita delle missioni è rivestita nostro copilota, Nick Arnold. Invece di stare tranquillo e beato sul nostro elicottero infatti, Nick passa la maggior parte del suo tempo a terra, e in molti casi il suo apporto risulta fondamentale. Nelle missioni di terra infatti bisogna lavorare in coppia con lui e, specialmente nelle sezioni ambientate nel Mar Nero, le sue comunicazioni via radio sono particolarmente utili. In alcuni casi però, Nick si può trovare nei guai e, con l'aiuto del nostro fidato elicottero, dovremo recarci all'interno dei campi dove sono nascosti i POW (Prisoner of War, prigionieri di terra) per salvarlo. Non è però solo il nostro copilota l'unica


SCHEDA

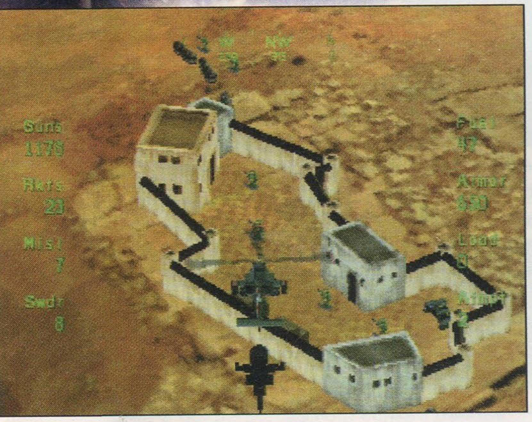
CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1







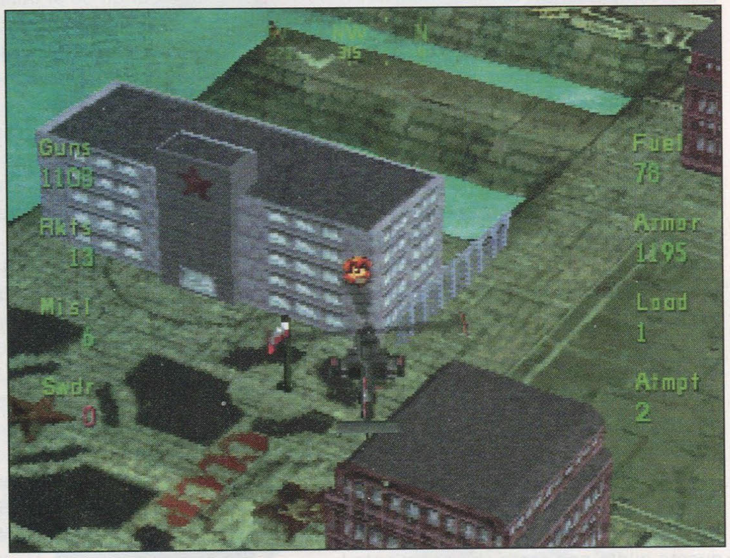


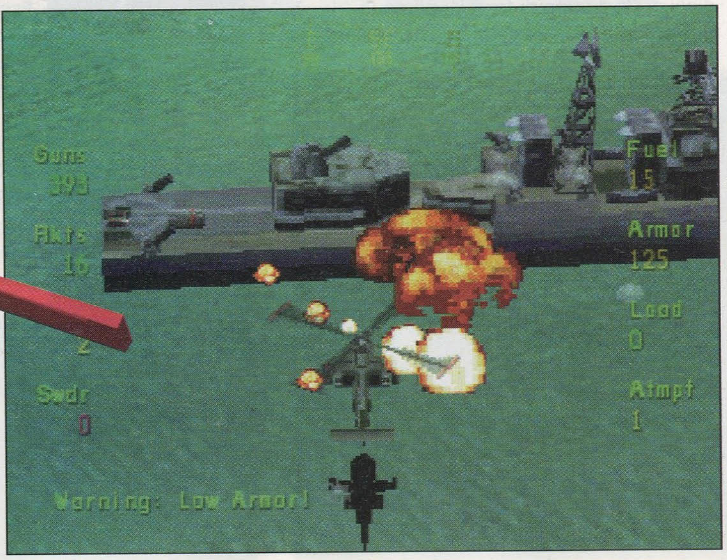


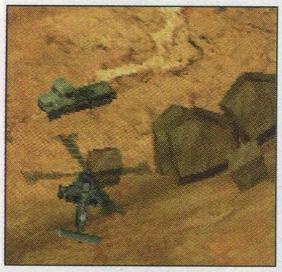
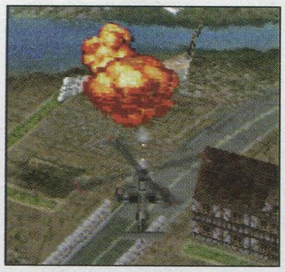
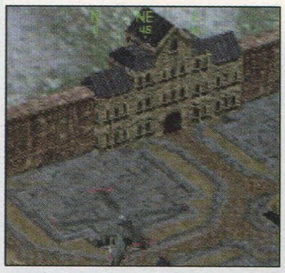
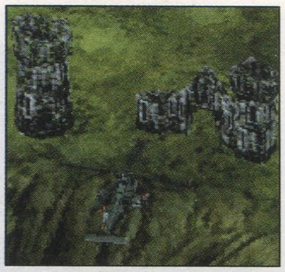
persona a cui dobbiamo stare attenti nel corso del gioco. Infatti, anche se si tratta di una guerra combattuta utilizzando le tecnologie più moderne, è necessario controllare attentamente sia le forze terrestri del nemico, sempre in grado, con un buon colpo, di abbatterci, sia le truppe nostre alleate. Salvare i MIA (Missing in Action, i dispersi in parole povere), e portarli nei campi di rifugio è infatti un'operazione molto utile, visto che permette di guadagnare ulteriori punti che servono a incrementare le caratteristiche del nostro mezzo. I nemici, i civili e i nostri alleati prigionieri molto spesso fuoriescono dagli edifici appena distrutti, e questo fatto porta a dover decidere rapidamente che tattica adottare nei loro confronti (salvarli o continuare la missione?). Distruggere degli edifici non serve solamente per ritrovare parte degli ostaggi visto che, colpendo le numerose costruzioni presenti nel paesaggio quali castelli, ville, cottage e abitazioni di vario genere, che non sono obiettivi primari all'interno della missione, si possono ottenere ricariche di munizioni, taniche di carburante e riparazioni automatiche dell'armatura la cui presenza non è segnalata sulla mappa.

ATTERRAGGIO DI EMERGENZA

Ovviamente la nostra missione può concludersi con due differenti risultati; la perfetta riuscita oppure il fallimento totale. Nel primo caso, al termine di una sezione si passa direttamente alla missione seguente, fino a quando non si è terminata una campagna. Nel secondo caso non resta invece che riprovare nuovamente a eseguire la missione, cercando di capire quali possano essere stati i motivi del fallimento. In **Soviet Strike**, è possibile non portare a termine una fase di gioco anche senza essere abbattuti; in alcune partite potremmo ricevere il messaggio "Situation Normal: All Fouled Up", un termine militare che sta a indicare che è impossibile completare la missione. Questo fatto può accadere per esempio se non si riesce a difendere o a salvare Nick Arnold oppure se, nel livello ambientato nel Mar Nero, si lasciano scappare alcune imbarcazioni. Evitare questo tipo di fallimento è molto importante, e proprio per questo motivo bisogna porre molta attenzione nei



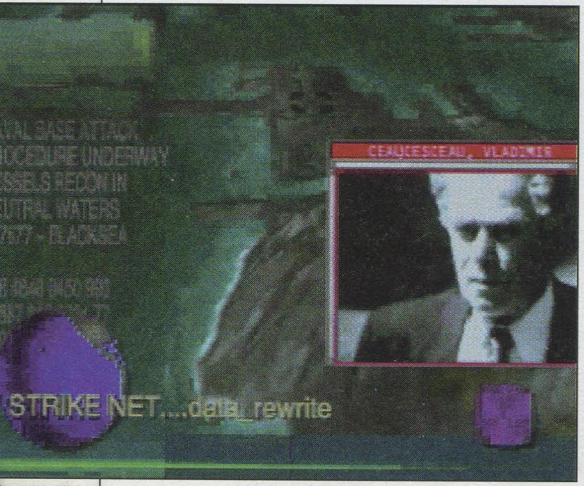



vari briefing che evidenziano i bersagli principali di ogni singola missione. Ma diamo ora una occhiata a quali sono le cinque campagne che bisogna affrontare in **Soviet Strike**, alle loro ambientazioni e alle loro peculiarità.

LA CRIMEA

Le regioni montane del sud del Caucaso sono il gelido ambiente dove si svolge questa campagna. Le truppe nemiche utilizzano la copertura delle valli per le loro installazioni e per i campi dove sono rinchiusi i prigionieri di guerra. Nella prima missione, alquanto semplice e che può essere considerata la base per quelle successive, tutto quello che bisogna fare è eliminare i radar presenti nella zona, per rendere meno pericolosi alcuni armamenti nemici. In seguito si devono liberare i prigionieri presenti nei tre campi di concentramento (le difese in queste zone variano a seconda dell'importanza dei prigionieri presenti). Grande importanza ricopre in questa sezione il copilota Nick Arnold che, dopo essere stato liberato da voi nel primo dei tre campi e trasportato nella zona dove si trovano alcune macchine scavatrici, si impossessa di un bulldozer e lo utilizza per aprire un varco nel secondo. Una delle zone di maggior importanza in questa regione geografica può essere senza dubbio considerata la tranquilla e pittoresca cittadina che si trova al centro della valle nella quale, malgrado le apparenze, è situato la base principale del gruppo di terroristi che bisogna sconfiggere. Dopo aver visto sulla mappa il posizionamento dei loro nascondigli non resta che eliminarli (alcuni terroristi aspettano tranquilli la loro fine mentre altri cercano una spettacolare e molto spesso inutile fuga) per terminare anche questa fase della missione. A questo punto non resta che sgominare i piani di un gruppo di fanatici prima di arrivare alla fase finale di questa sezione.



L'armata rossa

I mezzi a disposizione delle forze nemiche sono veramente numerosi e comprendono elicotteri, postazioni missilistiche, veicoli per il trasporto di truppe, armi e molto altro. Di seguito una rapida descrizione di alcuni di questi mezzi.



ZSU
Una formidabile arma mobile contro gli attacchi aerei, viene utilizzata fondamentalmente per proteggere le colonne di convogli. Zeus è dotato di quattro cannoni da 23 mm che infliggono comunque danni abbastanza leggeri.
(Armatura: 50 Danni: 5)



GASKIN
Una batteria di missili mobili dotata di quattro lanciatori, i Gaskin sono particolarmente lenti da ricaricare. Si ottengono migliori risultati se si utilizzano insieme a dei sistemi radar.
(Armatura: 75 Danni: 25)



BM-21
Vecchio modello di lancia missili dotato di dieci diverse testate che possono ridurre qualsiasi bersaglio in briciole in pochi secondi.
(Armatura: 50 Danni: 40)



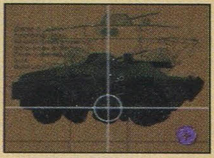
HIND
Il miglior modello di elicottero nemico, utilizzato direttamente contro di voi. La tattica più sicura per eliminarli è di colpirli direttamente quando sono ancora a terra utilizzando dei missili Sidewinder.
(Armatura: 150 Danni: 25)



GANEF
Un lanciatore di missili fisso a terra, è dotato di un buon raggio di tiro e di una notevole precisione (specialmente se utilizzato insieme a un radar SA-4). Il momento migliore per colpirli è durante la lentissima ricarica.
(Armatura: 75 Danni: 150)



AEROSAN SLED
Bersagli per far pratica. In questo modo potrebbero essere definiti questi mezzi che, anche se si muovono con notevole velocità sul terreno ghiacciato, non hanno nessuna utilità nello svolgimento delle missioni.
(Armatura: 10 Danni: 1)



BDRM-2
Un veicolo che le armate russe utilizzano in grande quantità. Nella versione originale non è particolarmente pericolosa, ma può anche essere modificato (BDRM-3) per portare dei missili.
(Armatura: 75 Danni: 10)



SPEEDBOAT
Queste navi sono state modificate dalle truppe di Vlad che si trovano sul Mar Rosso per trasportare dei missili SAM e altri tipi di armamenti. A causa delle loro caratteristiche sono abbastanza difficili da abbattere.
(Armatura: 50 Danni: 75/10)



AAA
Unità fisse posizionate in particolari sezioni dei livelli. Sono presenti in due diverse versioni che si differenziano per l'armatura, leggera o pesante. Naturalmente le più pericolose sono quelle dotate di armature pesanti.
(Armatura: 50/75 Danni: 5)



SCUD
Sistema di missili a lunga gittata resi noti dalle vicende della Guerra del Golfo. Non abbastanza accurati per essere considerati importanti strategicamente, vi consigliamo comunque di stare molto attenti al posizionamento di queste batterie.
(Armatura: 300 Danni: n/a)



SKAR
Sistema di lanciamissili che ricorda, per via della sua conformazione, un enorme scatolone. Per eliminarli è consigliabile distruggere i camion con le munizioni che si trovano nei loro pressi.
(Armatura: 150 Danni: 40)



T-55
Residuati bellici della seconda guerra mondiale, meritano comunque un certo rispetto. Una grande quantità di questi mezzi sono presenti in alcune missioni; possono essere utilizzati anche per trasportare la fanteria.
(Armatura: 125 Danni: 25)







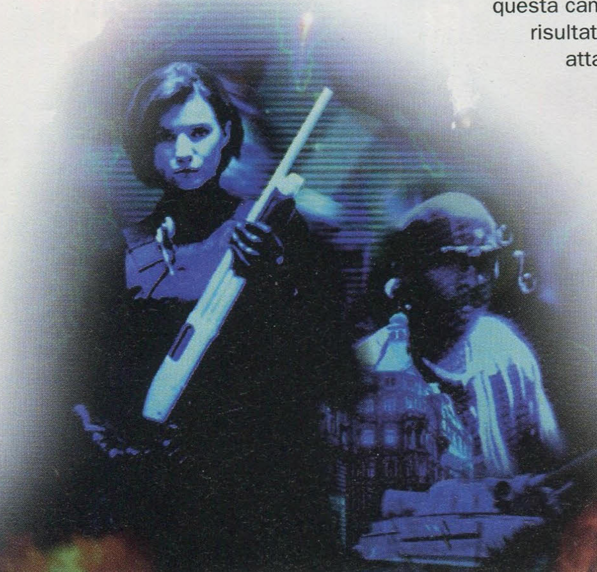
Il quartier generale del nemico è particolarmente ben difeso (quante volte si è visto, in una villa, uno spiazzo nel quale sono posizionati dei carri armati?) ma con l'aiuto di Nick Arnold da terra, non dovrebbe essere molto difficile sconfiggere il nemico e prepararsi per un trasferimento nel Mar Nero per la seconda parte del gioco.

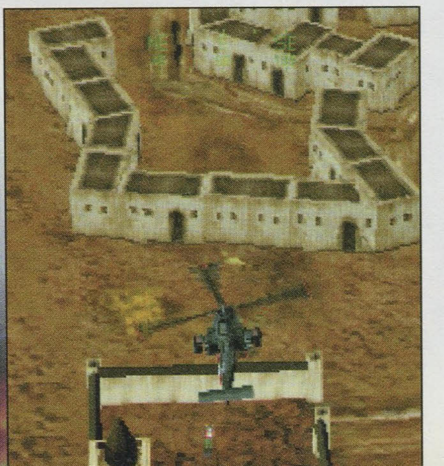
IL MAR NERO

Terminata la prima sezione del gioco non resta quindi che spostarsi nel Mar Nero dove, come ci viene rivelato da Andrea Grey (un agente segreto appartenente alle truppe Strike, che usa il lavoro di reporter di guerra come copertura per fornire importanti informazioni), il nostro compito è quello di riuscire a eliminare tutti gli avamposti terrestri nemici che si trovano nella zona, prima di doverci occupare della flotta di navi. Inizialmente è necessario distruggere alcune costruzioni, facendo comunque attenzione visto che, al loro interno, sono presenti un certo numero di ostaggi che devono essere assolutamente salvati. Bisogna poi cominciare a indebolire la resistenza del nemico, attaccando alcuni convogli, elicotteri e fregate e eliminare una parte della potentissima flotta marina di cui sono dotati. Ora, se tutte le precedenti parti di questa campagna hanno avuto un risultato positivo, non resta che attaccare la flotta navale che, dopo aver subito delle ingenti perdite, tenterà di allontanarsi in mare aperto per riorganizzare la difesa. Tutto quello che bisogna fare in questa circostanza è quindi intercettarla nello stretto che si trova nella zona sud-ovest della mappa e, facendo molta attenzione a non venire abbattuti, eliminare anche questa minaccia. Non c'è comunque riposo per i soldati del team Strike visto che, subito dopo aver concluso questa difficile e impegnativa sezione, un nuovo segnale di allarme giunge da un'altra parte del mondo. E' quindi necessario spostarsi subito nella regione del Caspio dove ci attendono una nuova serie di combattimenti, questa volta con un personaggio che gli appassionati della serie Strike hanno già avuto modo di conoscere in una precedente occasione.

IL CASPIO

Questa missione ha come protagonista un nemico già noto. Il luogo in cui è ambientato questo scenario infatti a poco più di quaranta miglia dal luogo in cui è avvenuto il memorabile scontro con Kilbaba in **Desert Strike**, ed è ancora una volta teatro di un tentativo di invasione da parte di questo pazzo esaltato (istigato, ovviamente, dal misterioso personaggio che è a capo di tutte queste guerre). Per la prima volta nel gioco sono presenti anche dei bersagli mobili, come una colonna corazzata di Savada che deve essere fermata ad ogni costo. Per fare questo non è sufficiente utilizzare semplicemente l'elicottero e bisogna far conto anche su alcuni aiuti dalla terra. Inoltre, per rallentare l'invasione del nemico, è necessario distruggere i mezzi che si trovano al centro della colonna e che trasportano rifornimenti di carburante e di materiale bellico in generale. Non è comunque particolarmente semplice riuscire a portare a termine positivamente







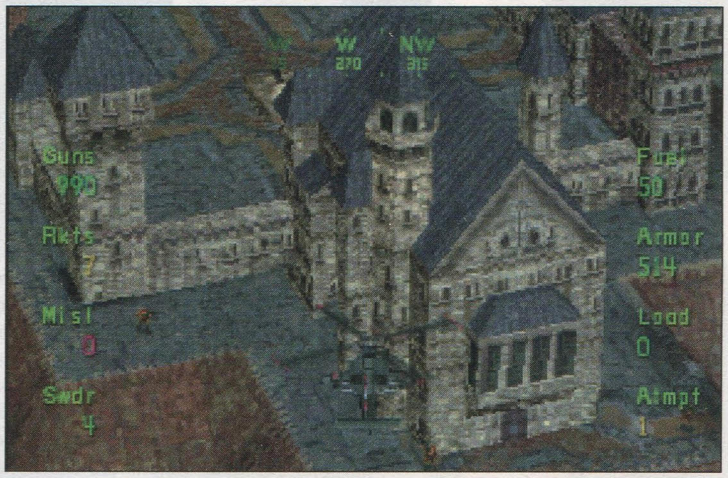
questa missione, anche perché sono presenti tre differenti colonne di mezzi di supporto, ognuna delle quali è diretta da un comandante: Delilah, Bessus e Nimrud. Le loro truppe si muovono solamente eseguendo i loro ordini e, proprio per questo motivo, riuscire a eliminarle prima che abbiano raggiunto determinate posizioni di difesa, è particolarmente importante per la vittoria finale. Per cercare di rallentare la colonna inoltre è possibile distruggere i bidoni pieni di carburante e, infine, anche alcuni ponti. Una volta sventata questa minaccia, non resta da fare altro che spostarsi nel nuovo scenario, la Transilvania.

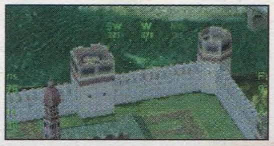


DRACULA

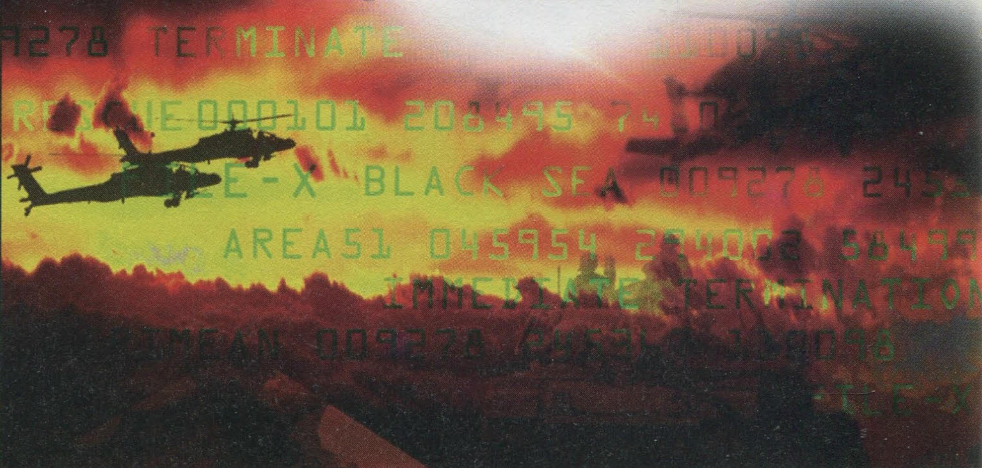
In questa missione, ambientata in Transilvania, la situazione comincia a diventare abbastanza pericolosa visto che bisogna riuscire a liberarsi di un reattore nucleare che sta per esplodere; questo ovviamente, viene reso più difficile dalla presenza del solito dittatore che cercherà in tutti i modi di ostacolarvi. Inizialmente è necessario riuscire a liberare Nick (che tanto per cambiare è stato rapito) e Ivan, un nostro amico russo, che sono stati catturati e imprigionati da Mad Dr. Ukrainen in un vecchio manicomio sovietico che ora viene utilizzato come prigione per alcuni scienziati nucleari sovietici. Dopo averli liberati, insieme ad un altro gruppo di prigionieri, bisogna riuscire a giungere nei pressi delle vecchie miniere di sale, per creare un cratere abbastanza grande da poter contenere il cuore del reattore nucleare. Sfortunatamente le truppe nemiche hanno capito i nostri piani e cercheranno di eliminare una parte degli alleati per non permettere di portare a termine la missione. A questo punto non resta che affrontare la parte che probabilmente può essere considerata la più difficile della missione. Eliminando le forze nemiche bisogna rimuovere il cuore del reattore e muoverlo con cautela, perché anche un piccolo errore potrebbe portare a conclusioni disastrose. Non resta ora che portare il carico nella fossa che è stata scavata dai nostri alleati, evitando accuratamente di sorvolare le zone radioattive della valle, particolarmente pericolose per il nostro Apache. Queste zone, oltre che facilmente riconoscibili per motivi cromatici (sono di color verde fosforescente) sono segnalate anche dal contatore Geiger presente sull'elicottero. Dopo aver affrontato le prima quattro campagne, e averle concluse in maniera positiva, rimane solamente da affrontare la missione finale che si svolge a Mosca, capitale della Russia e città dove è situata la base del nostro nemico. Non abbiamo intenzione di svelarvi nulla delle varie insidie che bisogna affrontare per portare a termine il gioco se non che, ovviamente, questa è senza dubbio la sezione più difficile sia per la struttura delle missioni che per la notevole quantità di nemici presenti.

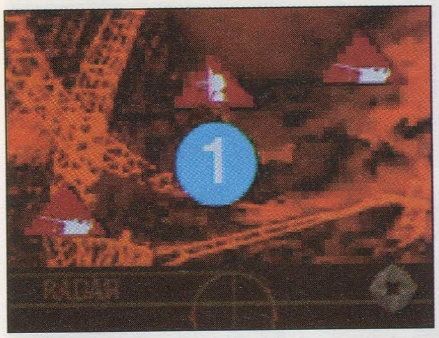






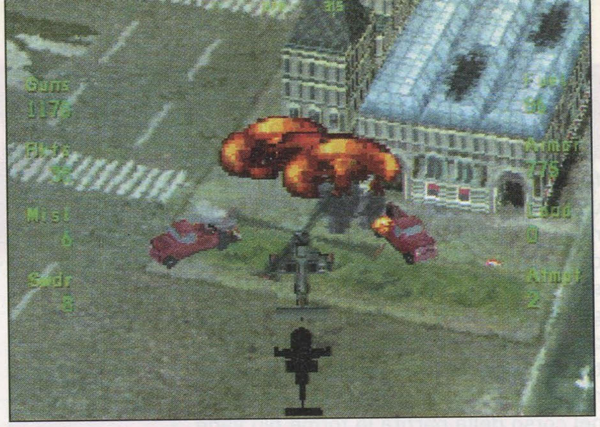




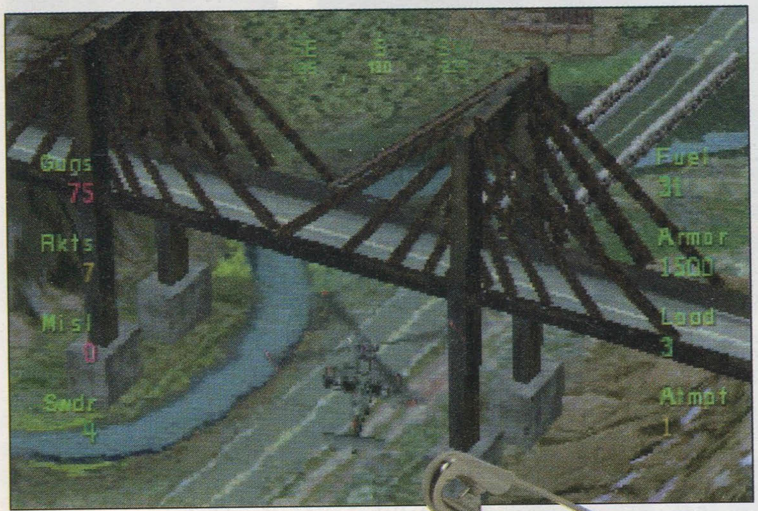


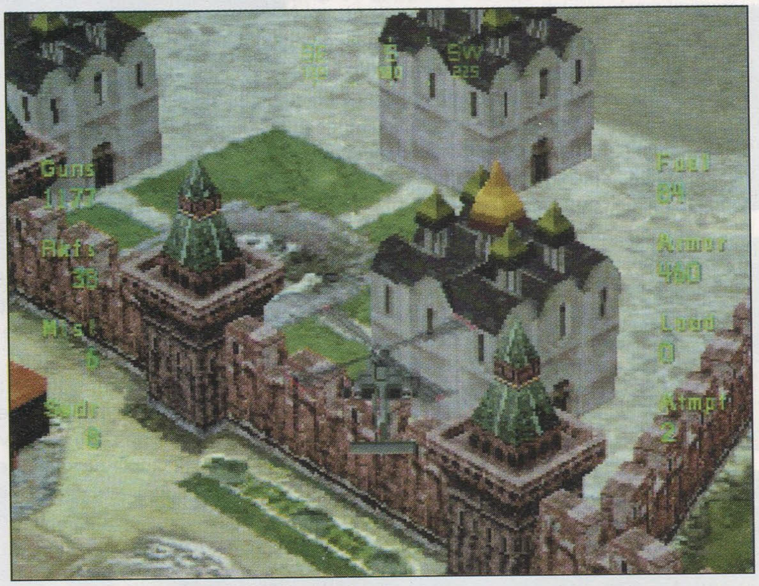
CONCLUSIONI

E' veramente notevole la varietà di situazione e di ambientazioni che caratterizzano la nuova fatica dei programmatori della Electronic Arts. Malgrado la presenza di un solo tipo di veicolo, fatto che potrebbe inizialmente deludere le aspettative di alcuni videogiocatori (nelle ultime versioni per Megadrive infatti, era possibile utilizzare non solamente il classico Apache, ma anche altri mezzi di combattimento), l'impostazione delle varie missioni, che costringe a elaborare differenti tattiche di gioco a seconda del bersaglio che si deve raggiungere, garantisce comunque una notevole varietà di situazioni. Particolarmente interessante poi la possibilità di ottenere degli aiuti da terra da parte di Nick Arnold, il copilota dell'elicottero, sia con vere e proprie azioni di disturbo che con importanti informazioni sul posizionamento del nemico e sugli armamenti a loro disposizione. Oltre a essere molto utili, tutti questi interventi sono anche molto spettacolari dal punto di vista visivo. La presentazione delle varie missioni, i collegamenti via radio, l'accesso simulato a Internet, rendono il gioco particolarmente "televisivo", fatto a cui contribuiscono anche la qualità dei fondali e la presenza di differenti visuali (peccato solo che, con alcune visuali, sia abbastanza difficile centrare con precisione i bersagli). Proprio nella



mancanza di fluidità nello scrolling, fatto che risulta evidente principalmente quando sono presenti un certo numero di costruzioni su schermo. Per quello che riguarda l'accompagnamento sonoro bisogna evidenziare la notevole qualità degli effetti, soprattutto per quello che riguarda il parlato digitalizzato che accompagna le missioni, mentre deludono le musiche, discrete ma non eccezionali. Il





realizzazione tecnica, purtroppo, risultano evidenti i principali difetti di **Soviet Strike**. A una notevole qualità dei fondali (realizzati, come già evidenziato in una intervista pubblicata alcune mesi fa', utilizzando una nuova tecnica di programmazione) corrisponde una certa

divertimento è comunque garantito, grazie al buon numero di missioni presenti; anche se non si tratta dell'episodio più difficile della serie, le cinque campagne presenti non sono particolarmente semplici da terminare e garantiscono una buona longevità sia per coloro che non hanno mai provato un titolo della serie **Strike** sia per i più esperti del genere.

End

Per molte persone *Soviet Strike* è stata una piccola delusione e il gioco, anche se apprezzato, non ha ricevuto commenti particolarmente entusiastici. Personalmente concordo con questa opnione per quello che riguarda la realizzazione tecnica, ma dopo aver fatto un paio di partite si scoprono tutte le qualità di questo titolo. Ovviamente la struttura è rimasta fondamentalmente immutata mentre sorprende il fatto che non siano presenti diversi modelli di armi e veicoli, come nelle ultime versioni per Megadrive, ma visto che le missioni risultano ugualmente molto divertenti, varie e ben strutturate questo fatto non risulta un grande problema. Graficamente sono presenti alcune sezioni veramente notevoli (il Caspio e Mosca, principalmente) e le animazioni dei vari veicoli sono di qualità apprezzabile, anche se la risoluzione sembra purtroppo piuttosto bassa e, specialmente quando si giunge in zone piene di molti dettagli, lo scrolling mostra qualche incertezza. Malgrado questo fatto, *Soviet Strike* può essere considerato un buonissimo titolo che non mancherà di divertire i possessori del Saturn e che può essere considerato un acquisto indispensabile per tutti coloro che avevano giocato e apprezzato i precedenti episodi per Megadrive.





PAGELLA

GRAFICA	87
SONORO	84
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	90

Krazy Ivan

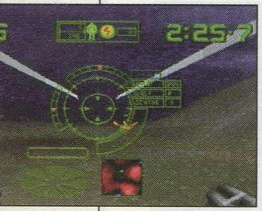
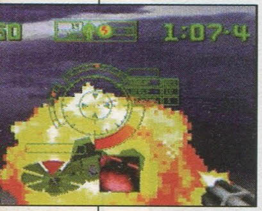






Nel caso di quest'ultima produzione della Psygnosis, conversione di un titolo di discreto successo uscito mesi fa per Playstation, l'eroe predestinato è un russo che con il suo indistruttibile robot cercherà di prendere i soliti alieni a calci nel sedere. Da qui il suo soprannome di "pazzo" che dà il titolo al gioco, come altro definirlo se no? Il gioco comunque è una grandiosa battaglia tridimensionale fra il vostro mech e i mezzi corazzati alieni, che assumeranno nel corso della partita le forme più varie. Meritano una menzione quelli con sembianze animali, veramente ben fatti nelle loro corazze metalliche e dannatamente cattivi. D'altronde, neppure il vostro robot è messo male anche se inizialmente è dotato semplicemente di mitragliatori da 40 e 50 millimetri. Con un po' di pazienza potrete comunque potenziarlo ed arrivare a possedere altri e più devastanti armamenti. Tanto per cominciare ci sono i soliti missili terra-terra e, per i patiti dei raggi, una bella serie di laser di varia potenza. Da non dimenticare il cannone al plasma, devastante nella sua potenza ma dall'autonomia particolarmente limitata. Per i momenti di crisi c'è sempre la Vortex Bomb, in grado di liquidare tutti i nemici in uno stretto raggio d'azione e lo Z-Beam, capace di friggerli in strettissimi tempi di cottura. Il gioco si sviluppa su cinque livelli, ognuno contraddistinto da una particolare ambientazione e corrispondente a uno stato. I vostri campi di battaglia saranno infatti la Russia, l'Arabia Saudita, il Giappone, la Francia e gli USA. Ognuno di questi livelli è farcito di nemici che non attendono altro che ingaggiare con voi sfide mortali della serie "alla fine ne rimarrà uno solo". A seconda dei casi dovrete anche affrontare periodicamente tre o quattro boss finali particolarmente ostici e, una volta che li avrete sconfitti, vi verrà indicato il centro dell'attività aliena da far saltare in aria per poter passare al livello successivo. Col proseguo della vostra partita verrete periodicamente avvicinati dai componenti del vostro team che, nei momenti di pausa tra una battaglia e l'altra, provvederanno a riparare il vostro mezzo e a rifornirvi di armamenti sempre più potenti. Detto così non sembra affatto male e anche le foto, in quanto statiche, supporterebbero questa tesi, se non fosse altro che le animazioni sono piuttosto scarne e pure la varietà di questo **Krazy Ivan** non è particolarmente eccelsa.

Puck





PAGELLA SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	PSYGNOSIS
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1
GRAFICA	68
SONORO	80
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	68
GLOBALE	64

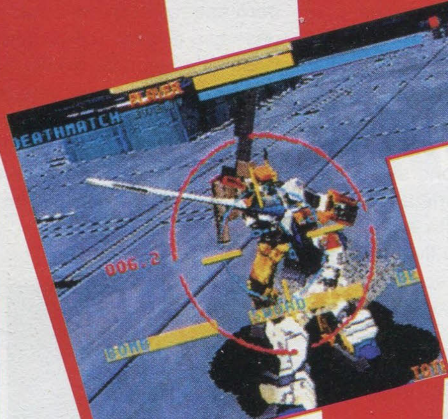
Come spesso accade in occasioni di conversioni dalla Playstation, sono andato a leggermi cosa si era scritto di questo gioco e devo dire che in linea di massima mi sono trovato d'accordo con l'idea che mi ero fatto avendolo provato. Potenzialmente si tratta di un gran bel gioco con una discreta combinazione fra azione e strategia ma il tutto viene parzialmente vanificato da una realizzazione tecnica che (vedi animazioni) lascia desiderare e dal fatto che col proseguo dei livelli è sempre la solita sbobba. In ogni livello l'azione non varia se non marginalmente e i nemici sarebbero dovuti essere di più. Alla luce di questi difetti, *Krazy Ivan* appare come un titolo nella norma che non riesce a scaldare gli entusiasmi di nessuno. Psygnosis, quando inizierai a trattare un po' meglio il Saturn?

GAMES MANIA

SEGASATURN

VENDITA SPECIALIZZATA IN SEGA SATURN

SEGA SATURN
SATURN JAP+V.F. REMEIX
SATURN USA
SATURN JAP BIANCO
SATURN PAL
JOYPAD ORIGINALE
MEMORY BACK UP
ADATTATORE UNIV.
ADATTATORE 6 JOYPAD
VIRTUAL GUN
CAVO SCART
JOYPAD TURBO
ESPANSIONE RAM
VOLANTE SATURN
RIVISTA SATURN FAN
JOYPAD NIGHTS
DARK SAVIOR
TETRIS PLUS
FIGHTING VIPERS
VIRTUAL ON
DESTRUCTION DERBY
DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
LUNAR SILVER STAR
CHRISTMAS NIGHTS
VIRTUA COP 2
SONIC EXTREME
STREET FIGHTER ZERO 2
MANX TT
TOMB RAIDER
HEART OF DARKNESS
WORLDWIDE SOCCER 97
BLAZING DRAGONS
PROJECT OVERKILL
IRON MAN











NINTENDO 64

WAVE RACER
W. G. 3D HOCKEY
KILLER INSTICT GOLD
STAR WARS
MARIO KART 64
J LEAGUE FOOTBALL
SCART
MEMORY CARD

MARIO 64
M.K. TRILOGY
TUROK
CRUIS'N USA
W. PROJECT
GOLF
JOYPAD
MODIFICHE

GIOCHI SEGA SATURN
STORY OF THOR
EURO 96
NEED FOR SPEED
VICTORY GOAL 96
VIRTUAL FIGHTER II
SEGA RALLY
ROAD RASH
SKELETON WARRIOS
BLAM MACHINE HEAD
EXHUMED
REAL BOUT FATAL FURY
CASPER
AFTER BURNER 2
SAMURAI SHODOWN III
AREA 51
TETRIS
FIFA 97
SCORCHER
COMMAND AND CONQUER
AMOK
SONIC FIGHTER
SONIC X - TREM
THUNDER FORCE IV
GUNDAM
BACKU BACKU ANIMAL
DRAGON BALL
DISCWORLD PAL
TRUE PINBALL
WORLD HEROES PERFECT
LOADED
CHASE H.Q.
PUZZLE BUBBLE 2X
VIRTUA FIGHTER KIDS
SUPER BOMBERMAN S
STORY OF THOR II
F1 CHALLENGE
DECATHETE
KING OF FIGHTER 95
ULTIMATE M. KOMBAT 3
VIRTUA COP
VIRTUA COP+VIRTUA GUN
WIPEOUT
NIGHTS
NIGHTS + JOYPAD NIGHTS
WORMS
FATAL FURY 3
ALIEN TRILOGY
VIRTUAL ON
SAILOR MOON SUPER S PLUS

CHIAMA PER LE NOVITÀ E PER I TITOLI NON IN LISTINO

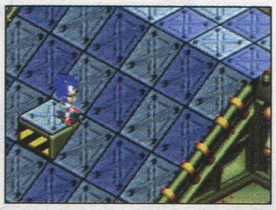
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA PER ORDINI O INFORMAZIONI:

06/9111705

GAMES MANIA - VIA CATULLO,32/A - 00040 POMEZIA (RM)





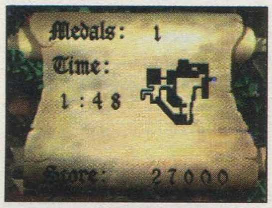




Sonic 3D

Dopo tanta attesa ecco che finalmente è arrivata sul Saturn l'ultima avventura del portabandiera della Sega, in cui Sonic ci viene proposto sotto un'angolatura totalmente diversa rispetto al passato: in tre dimensioni. Come è intuibile anche dal titolo, **Sonic 3D** abbandona la classica impostazione platform per abbracciare una grafica isometrica e con essa delle componenti meno arcade e un filo più strategiche. Inevitabile è la parziale diminuzione della velocità, che però era una caratteristica fondamentale di **Sonic** e quindi ne fa perdere parte del fascino originale. La trama invece è rimasta piuttosto tradizionale e vi vede opposti al vostro eterno nemico, il Dr. Robotnik, e ai suoi scagnozzi corazzati. Il gioco si sviluppa su sette livelli ognuno caratterizzato da una particolare ambientazione e dai suoi bravi nemici. Per finirli non vi basterà, come nel platform, raggiungerne il termine fisico ma dovrete anche recuperare cinque Flickies e portarli al teletrasporto: a questo punto però dovrete vedervela con il solito, enorme, boss di fine livello e solo dopo potrete accedere allo stage successivo. Il mix fra componenti platform e altri più strategici è discretamente riuscito e l'azione vi porterà a muovervi per i livelli interagendo con lo scenario per riuscire ad avere la meglio dei nemici ed arrivare sani e salvi all'uscita. Alla sua prima uscita su Megadrive **Sonic 3D** era atteso con grande trepidazione e purtroppo il riscontro dei fatti non era stato a livello delle aspettative. Logico era quindi pensare che neppure la conversione Saturn fosse un capolavoro e questa volta non siamo stati smentiti. Rispetto alla versione 16-bit comunque dei miglioramenti sono stati fatti. Ovviamente i più rilevanti riguardano la grafica ma anche la giocabilità è stata modificata con l'introduzione di livelli bonus. Questi stage aggiuntivi sono sulla falsariga degli schemi tridimensionali di **Sonic 3** e vi vedono impegnati in una corsa in puro 3D in cui dovrete raccogliere più anelli possibile e recuperare degli smeraldi magici. Senza di questi infatti il Dr. Robotnik è meno potente e potrebbe così risultare più facile batterlo al momento della resa dei conti. Inizialmente queste fasi sono abbastanza semplici ma col proseguo avrete di che divertirvi, grazie all'inserimento di sempre maggiori difficoltà sul vostro percorso come mine e ostacoli improvvisi. Come si accede però a questi bonus? Prima di tutto occorre dire che ce n'è uno per ogni livello e per entrarvi dovrete raccogliere almeno 50 anelli e consegnarli a Kunckles e Tails che però spesso si trovano nascosti in passaggi segreti ben protetti e camuffati. Come per i classici **Sonic**, anche in quest'ultimo titolo arrivare al termine di tutti i livelli non è impresa impossibile ma completare il gioco, con tutti i segreti e gli oggetti da raccogliere, è ben altra cosa e vi richiederà ben altro impegno.

Puck



PAGELLA SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	EUROPEA
VERSIONE	UFFICIALE
NUMERO GIOCATORI	1

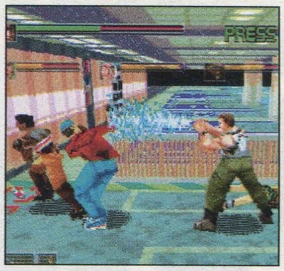
GRAFICA	85
SONORO	86
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	81




La struttura base del gioco è rimasta praticamente immutata rispetto alla versione Megadrive e come tale non è che sia il massimo della vita. Non basta aver migliorato la grafica e aver aggiunto i pur buoni livelli bonus per trasformare un titolo discreto in un capolavoro, anzi... Rimane ancora di più l'amaro in bocca per l'occasione buttata via. *Sonic 3D* non è un brutto gioco ma non riesce mai a coinvolgere fino in fondo come facevano gli altri titoli della serie. La principale colpa è da attribuire alla nuova visuale che ha costretto i programmatori a ridurre la velocità dell'azione e con questo a snaturare un personaggio che nella sua rapidità aveva il cavallo di battaglia.

Dynamite Deka (Die Hard Arcade)

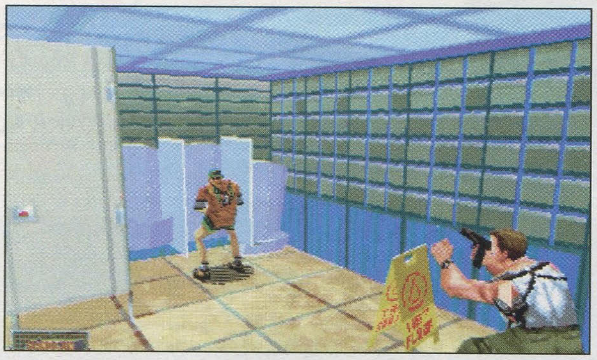








A volte la distribuzione e il marketing fanno veramente miracoli e così noi non ci stupiamo più se un gioco ha nella versione nipponica un nome e in quella occidentale un altro totalmente diverso. Il caso però di questo titolo e del coin-op da cui è tratto sono davvero singolari. In principio fu la versione giapponese chiamata appunto **Dynamite Deka**, un semplice gioco d'azione che presentava una coppia di poliziotti intenti in una pericolosissima missione. A questa fece seguito la versione più vicina a noi ed ecco il piccolo capolavoro dei maghi del mercato: il gioco, senza subire il benché minimo cambiamento viene ribattezzato **Die Hard Arcade**! Chi si avvicina per la prima volta a questo titolo si aspetta, anche con un fondo di ragione, di trovarsi nei panni di Bruce Willis e compare ma invece si ritrovano in una avventura che con la stupenda saga cinematografica non ha proprio nulla a che vedere. Cosa non si fa pur di vendere un prodotto!







MI PRUDONO LE MANI

Comunque lo vogliate chiamare, questo gioco è un ottimo picchiaduro a scorrimento che sfrutta al massimo le potenzialità della grafica poligonale del Saturn. In pratica è una conversione quasi perfetta dell'omonimo coin op. La trama, quanto mai scontata e ininfluente ai fini del divertimento vero e proprio, vede il dinamico ed affascinante duo di poliziotti impegnato nel debellare una pericolosissima banda di fuorilegge. Il gioco è tutto un susseguirsi di ambienti in cui, sempre con inquadrature nuove ed accattivanti, vi troverete ad affrontare nemici sempre più agguerriti e pericolosi. Il gioco è suddiviso in cinque livelli in cui vi addentrerete sempre di più nel quartier generale della solita banda di malviventi. Le ambientazioni non sono particolarmente diverse ma in ogni livello c'è qualche elemento nuovo a movimentare il tutto: può essere un nemico, un'arma o un imprevisto particolarmente ben riuscito. Particolare menzione merita l'interazione con l'ambiente perché oltre a poter raccogliere, e a volte tirare, gli oggetti che trovate, ci sono livelli in cui i fondali hanno un ruolo fondamentale. Due esempi lampanti sono i sotterranei in cui un idrante dei pompieri lancia pericolosi getti d'acqua facendovi cadere o la sequenza sul tetto del grattacelo in cui una parabola radar si muove continuamente rischiando di colpire coloro che vi si avvicinano troppo. La solita routine di questo susseguirsi di schermi è

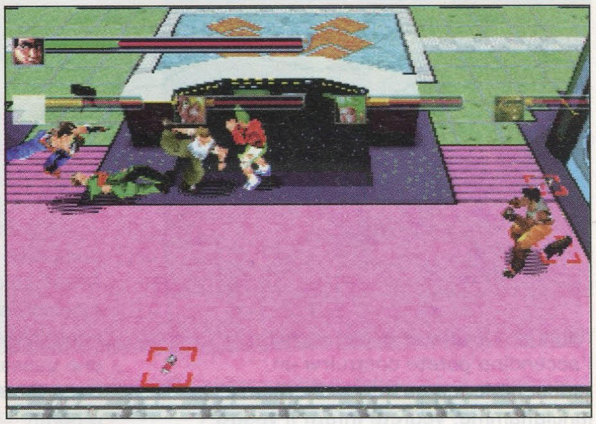


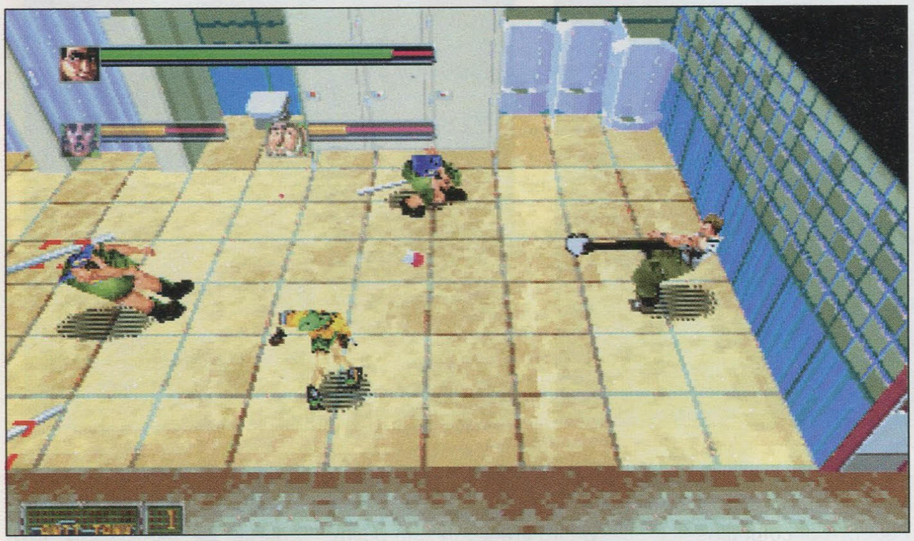
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2









interrotta di tanto in tanto in vario modo. Ci sono infatti dei livelli di trasferimento in cui il vostro personaggio è generalmente impegnato a correre e durante il quale vi troverete chiamati ad intervenire per fronteggiare dei nemici che sbucano all'improvviso. Se riuscite ad essere abbastanza svelti da liberarvene con un colpo potrete proseguire, altrimenti sarete costretti a fermarvi e affrontare il combattimento vero e proprio. Tra un livello e l'altro ci sono poi le solite animazioni che vi informano sull'evolversi della storia e su cosa stia combinando il più cattivo dei cattivi. Queste scene, pur belle da vedere, sono spesso troppo corte e continuamente interrotte da caricamenti che danno un'idea di mediocrità: forse è l'aspetto meno convincente di tutto il gioco. Ci sono poi i boss di fine livello che sono rappresentati dai soliti enormi nemici che vi si pareranno davanti di tanto in tanto per bloccare la vostra missione. Spesso si rivelano però più brutti che cattivi, poiché sono più ostiche le scene con numerosi ma più deboli avversari piuttosto che questi che dovrebbero rappresentare gli ostacoli più duri.

I PARTICOLARI PRIMA DI TUTTO

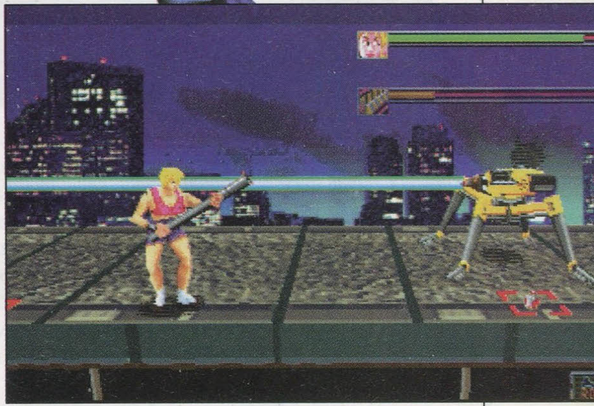
Dynamite Deka si caratterizza per una spiccata cura nei particolari grafici ma non solo. Una cosa molto interessante è l'uso combinato dei diversi oggetti che potrete trovare nella vostra avventura: l'esempio più emblematico è rappresentato dalla bomboletta spray. Se la utilizzate da sola ottenete l'effetto di spruzzare il liquido negli occhi dei nemici, procurandogli limitati











Chi pensa di trovarsi davanti al solito giochino si sbaglia: *Dynamite Deka/Die Hard Arcade* è invece un titolo vario e molto raffinato in cui tutti i particolari denotano una notevole cura. La grafica poligonale è abbastanza fluida anche se alcuni personaggi risultano un tantino grezzi e delle texture possono sembrare pacchiane. I controlli, efficaci e sempre puntuali, consentono di poter classificare *Dynamite Deka* come uno dei migliori picchiaduro a scorrimento che abbia mai visto. Un titolo molto interessante che rilancia sul Saturn un genere troppo spesso dimenticato. Forse la possibilità di avere potenzialmente tutti i crediti che volete ve lo farà finire troppo in fretta, con conseguente perdita di interesse.

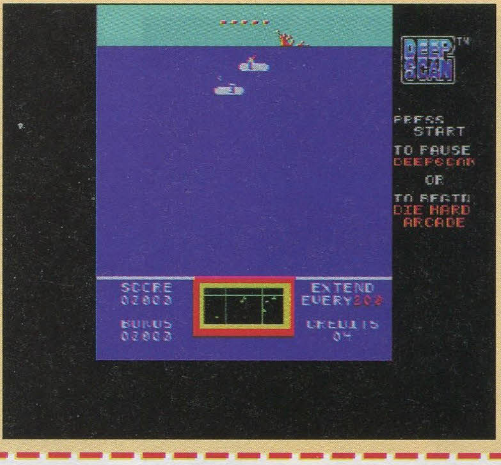




danni. Se invece avevate anche l'accendino potete costruirvi un rudimentale ma quanto mai efficace lanciafiamme: vedrete infatti il vostro eroe posizionare la fiamma davanti al getto della bomboletta ottenendo risultati strabilianti. Come accadeva anche in **Virtua Cop**, i nemici hanno reazioni differenti a seconda di come e in che punto li colpite, vedrete così nerboruti gangster accasciarsi doloranti dopo un colpo alle parti basse o venire scagliati contro il muro dal colpo di un bazooka. Molta cura è stata utilizzata anche per quanto riguarda la varietà delle mosse a vostra disposizione che, oltre ai calci e ai pugni, comprendono l'utilizzo di oggetti di vario genere e mosse combinate. Per quanto riguarda i primi bisogna distinguere in due classi: le armi da fuoco, che comprendono pistole, mitragliatori e bazooka, che sicuramente vi consentono di infliggere gravi danni all'avversario pur rimanendo a distanza, e gli altri oggetti, come bastoni, pezzi di ferro e componenti di arredo, che a seconda dei casi potrete usare per colpire i nemici oppure scagliarglieli contro. Le mosse combinate sono molto spettacolari anche se a volte di non facile esecuzione. Quelle più classiche comprendono sequenze di colpi classici di ogni picchiaduro, altre un po' più originali possono essere quelli in cui mettete a terre un avversario e poi lo finite a capocciate. La più spettacolare è sicuramente quella che ottenete quando, con un'arma in mano, arrivate alle spalle di un nemico. Potrete così immobilizzarlo e ammanettarlo nella classica posizione faccia a terra: una sola mossa e ve ne siete definitivamente liberati. Per passare a particolari più squisitamente grafici è interessante notare come i vostri personaggi partano con il loro bel completino da poliziotti da strada ma con il proseguo della missione e col susseguirsi dei combattimenti, e dei colpi incassati, i vostri vestiti diventeranno sempre più laceri e distrutti. Lo schermo delle opzioni presenta infine una interessante alternativa: potete decidere se il vostro compagno può venir ferito dai vostri colpi o meno, un aspetto che da sempre riveste una certa importanza nei giochi del genere: aver la possibilità, sul più bello, di sferrare cazzotti al vostro amico e poi tirar fuori la scusa che vi siete confusi è un divertimento non da poco!

momento amarcord

Cosa c'entra **Deep Scan** con **Dynamite Deka**? Apparentemente nulla. Allora perché i programmatori hanno deciso di inserirlo nel gioco? Grazie per la domanda. Il fatto è che inizialmente disponete di soli quattro crediti, un po' pochini per concludere il gioco, soprattutto se siete alle prime armi. Facendovi un paio di partite a questo storico gioco da bar però potrete guadagnare preziosi crediti che vi consentiranno di ridare vita al vostro personaggio quante volte volete. Il gioco è estremamente semplice: voi siete alla guida di un incrociatore e dovete sganciare le vostre bombe di profondità cercando di colpire i sottomarini che sfrecciano nelle acque sotto di voi e che nel frattempo vi lanciano contro decine di siluri. Attenti però che non potete sganciarne più di sei alla volta, terminati i quali dovrete attendere che ne esploda qualcuno per poter ripartire. Se siete dei tipi grandicelli e con una passione per giochi revival state però attenti: conosco gente che è rimasta così affascinata da **Deep Scan** da arrivare a guadagnare 95 crediti senza aver mai fatto una sola partita al gioco vero e proprio!





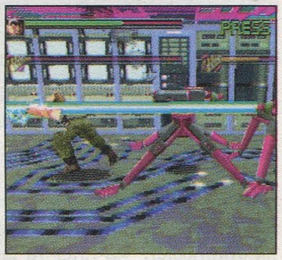


DURI A MORIRE

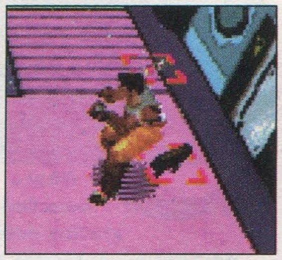
Dynamite Deka è un gioco molto gradevole che porta sugli schermi di casa vostra l'azione ed il divertimento dell'originale arcade. Sia in singolo che in doppio questo titolo è divertentissimo e non riuscirete a stancarvene in fretta. I cinque livelli rappresentano sicuramente uno scoglio abbastanza tosto da superare sia per quanto riguarda la lunghezza del gioco che la sua difficoltà. La facilità con cui vi potrete procurare crediti potrebbe condurvi in fretta alla fine ma completarlo con poche vite è tutta un'altra cosa sia per l'impegno che richiede che per la soddisfazione che dà. Per i patiti dei picchiaduro a scorrimento ma anche per quelli degli arcade da sala in genere **Dynamite Deka/Die Hard Arcade** è sicuramente un acquisto azzeccato, un titolo originale e che allo stesso tempo ripropone il divertimento dei grandi classici.

Puck

SI RINGRAZIA YOU TOO PER IL CD











PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	84
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	91

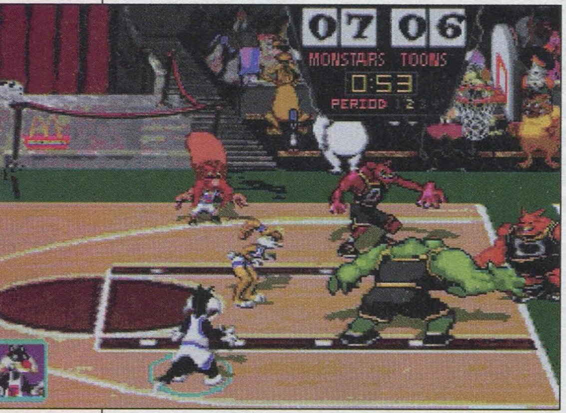


Space Jam

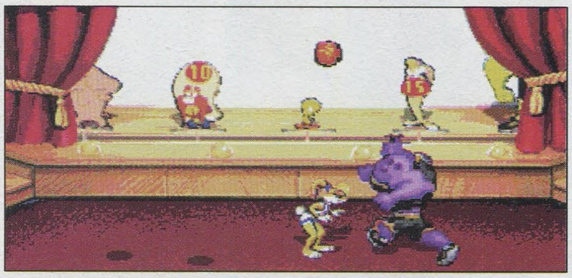
L'inserimento di parti realizzate con cartoni animati in un film non è una grande novità; già negli anni sessanta e settanta infatti, la Walt Disney, in alcune sue produzioni, aveva adattato questa particolare tecnica per creare situazioni insolite e divertenti. Altro titolo più moderno che ha utilizzato il mix umano-cartone è stato il popolarissimo Roger Rabbit nel quale il protagonista era un coniglio animato alle prese con i problemi del mondo di Cartoonia. Ora anche la Warner Bros ha deciso di provare questa particolare strada e, per fare questo, ha sfruttato tutti i personaggi più popolari in suo possesso, oltre ad avvalersi della collaborazione di uno dei personaggi sportivi più famosi degli Stati Uniti: Michael "Air" Jordan. Il più grande cestista della storia della NBA infatti interpreta se stesso in Space Jam film in cui, giocando a pallacanestro aiuta la squadra dei personaggi Warner a trionfare contro i malvagi di turno. Visto la notevole popolarità sia di Jordan che dei piccoli Looney Tunes, era quindi prevedibile un notevole successo per la pellicola, così come era facilmente prevedibile che sarebbero stati numerosi i gadget che avrebbero accompagnato l'uscita nelle sale di Space Jam. Tra le varie produzioni accostate al film, quella che ci interessa maggiormente è senza dubbio la conversione videoludica da parte della Acclaim che, dopo aver lanciato la versione per Playstation, ha da poco tempo messo in commercio anche l'edizione per Saturn.

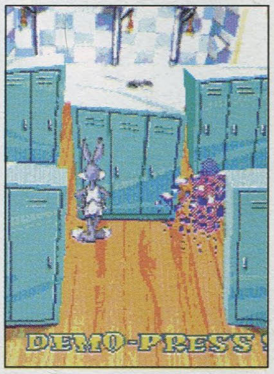
IL CONTORNO

Per riuscire a mantenere parte delle peculiarità del film, la versione videoludica di **Space Jam** è dotata di alcune caratteristiche particolari tanto che, anche se l'incontro di pallacanestro rimane la fase fondamentale del titolo, sono presenti diversi sottogiochi dalle molteplici funzioni. Dopo aver stabilito che tipo di partita affrontare (amichevole o torneo), il numero di giocatori (due conto due o tre contro tre), e la squadra che si vuole impersonare tra le due disponibili si può incominciare la partita. Prima della palla a due però c'è ancora da fare una piccola cosa: nei panni di Daffy Duck, se si è scelta la squadra degli eroi Warner, bisogna recarsi nella stanza dei trofei di Michael Jordan per cercare i capi di vestiario di Michael che servono a migliorare le sue prestazioni nel corso della partita. Se invece si decide di utilizzare la squadra dei Monsters, bisogna evitare che Daffy riesca nel suo intento. Qualunque sia il risultato di questa prova, la partita ha inizio, ma di questo parleremo in seguito; esaminiamo infatti ora quali sono gli altri sottogiochi presenti: a metà partita, rientrati nello spogliatoio, bisogna cercare le bottiglie contenenti le pozioni segrete, indispensabili se si vuole riuscire a incrementare la potenza del Turbo a propria disposizione. Ma non è finita, infatti, dopo il primo e il terzo quarto si può selezionare un sottogioco tra i tre a disposizione per cercare di migliorare il valore degli attributi dei giocatori in campo. Nel primo, vestendo i panni del rapido Speedy Gonzales, lo scopo è quello di riuscire a raggiungere prima dell'avversario la velocità massima facendo particolare attenzione ai numerosi ostacoli presenti quali asteroidi, comete, buchi neri e altre avversità











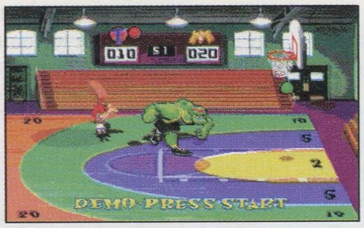




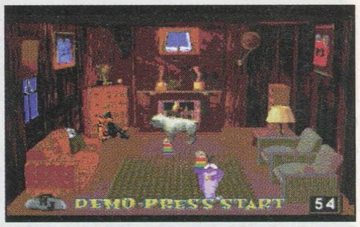
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-6









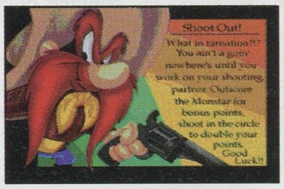
spaziali; nel secondo invece bisogna utilizzare il mitico Yosemite Sam, che in un campo da basket cercherà di segnare canestri da differenti distanze (anche da 20 punti!) per incrementare le proprie capacità offensive. Nel terzo e ultimo sottogioco si utilizza Lola Bunny e lo scopo di questa sezione è semplicemente quello di tentare di ricevere un passaggio e lanciare la palla contro dei bersagli in movimento; tutto questo serve per migliorare le proprie abilità a rimbalzo. Sono questi i principali elementi di contorno di **Space Jam**, ora non ci resta che esaminare il momento clou, ovvero la partita.



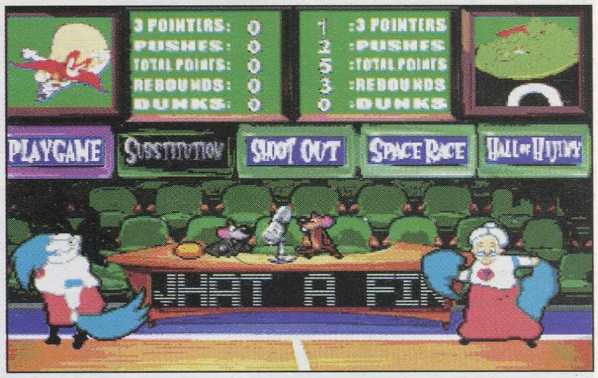
LA PARTITA

Anche se in **Space Jam** è presente un'opzione che permette di giocare in tre contro tre, sin dalla prima partita è evidente che il nuovo titolo della Acclaim si basa sulla stessa struttura di gioco di **NBA Jam**. D'altro canto era facilmente prevedibile visto che, essendo presenti dei personaggi ispirati a cartoni animati, si poteva pensare che si sarebbe creata una struttura di gioco particolarmente arcade. Come accadeva già nella serie di **NBA Jam** quindi, grande risalto è dato alle azioni offensive, grazie alla presenza di giocate spettacolari e che si adattano certamente di più a dei personaggi dei cartoni animati piuttosto che a dei veri giocatori di pallacanestro. I cestisti si muovono sul campo di gioco con una discreta fluidità anche se le animazioni, soprattutto per alcuni personaggi, potevano essere maggiormente curate. Decisamente in tema gli effetti sonori, di fattura discreta anche se negli altri titoli della serie realizzati dalla Acclaim abbiamo sentito di meglio. Note meno positive vengono invece per quello che riguarda tanto la giocabilità quanto la longevità. La giocabilità del nuovo titolo di Bunny e soci è infatti sensibilmente inferiore rispetto a quella della versione più "seria" (sempre che si possa definire **NBA Jam** serio) e la presenza di cinque giochini, per altro piuttosto insulsi, non rende certo il gioco più divertente. A dare poi il colpo di grazia definitivo ci hanno pensato i programmatori inserendo solamente due squadre (i Tunesquad e i Monsters) tra cui selezionare la propria preferita e due misere varianti di gioco che offrono la possibilità di esibirsi in una partita singola oppure di affrontare il torneo intergalattico in cui, per trionfare, bisogna riuscire a sconfiggere per cinque volte di seguito gli avversari. E' vero che è presente l'opzione per giocare fino in sei contemporaneamente ma, onestamente, risolleva solamente di poco la valutazione di questo titolo. Mi sembra proprio che alla Acclaim abbiano tentato di sfruttare al massimo l'hype dovuta all'uscita di questa nuova produzione cinematografica targata Warner Bros, cercando di adattare una struttura di gioco vincente, quella di **NBA Jam**, a un titolo che si rivolge prettamente a un pubblico giovanile. Non si può spiegare in altro modo infatti la carenza totale di opzioni che permettono di variare i parametri dei giocatori, di creare dal nulla i propri cestisti, caratteristiche tutte presenti in **Hangtime**, ultimo episodio della serie lanciato recentemente sempre dalla Acclaim. E' un vero peccato che questo sia l'unico modo, per i tifosi di Michael Jordan, di controllare il proprio cestista preferito (non è presente in **NBA Jam**, per motivi di esclusiva contrattuale) e, ancora una volta, risulta evidente come spesso, a grandi nomi del mondo dello sport, non corrispondano dei capolavori dell'industria videoludica.

End







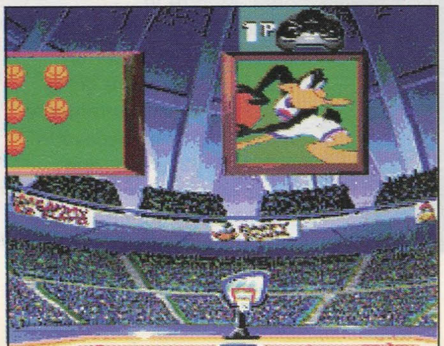








Era facile prevedere che la Acclaim avrebbe sfruttato questa licenza per creare un clone di *NBA Jam* ma, onestamente, speravo con migliori risultati. Ogni singolo aspetto infatti sembra poco curato e l'impressione generale è quella di trovarsi di fronte a un titolo realizzato con una certa fretta. Il confronto con la saga capolavoro di casa Acclaim è poi quasi ingeneroso con *NBA Jam* , in qualsiasi sua edizione, che vince a mani basse la sfida in ogni settore del campo. Eh sì perché, oltre a una giocabilità non convincente e a una longevità praticamente nulla (due sole squadre e due competizioni) anche la qualità della realizzazione tecnica lascia a desiderare. Un titolo che, visto l'impostazione grafica e i personaggi che ha come protagonisti, si rivolge sicuramente a un pubblico più giovane.



PAGELLA

GRAFICA	63
SONORO	60
GIOCABILITÀ	75
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	73

Scorcher

Dopo **WipEout** eccoci di nuovo a parlare di un gioco di corse dal sapore fortemente futuristico. **Scorcher** però è tutt'altro che un semplice clone e il suo arrivo nei negozi è stato davvero travagliato. Prodotto dagli Scavenger, per lungo tempo è stato un prodotto a metà tra un sogno nel cassetto e un progetto arenato. Inizialmente doveva esser prodotto per il 32X e in un secondo tempo, probabilmente dato il non eccelso successo dell'espansione per Megadrive, è stato portato su Saturn. Evidentemente quest'ultimo processo non deve esser stato particolarmente agevole, visto soprattutto il tempo impiegato dagli Scavenger! Al di là di questo, bisogna comunque dire che il concept è decisamente più vario di quello di **WipEout** e in pratica è una sorta di gara automobilistica con qualche contaminazione da platform. La parte principale vi vede infatti affrontare tortuosi tracciati con la vostra vettura, cercando di spremerla al massimo delle sue possibilità nel disperato tentativo di precedere sulla linea di traguardo i vostri tre avversari. Le contaminazioni riguardano il frequente uso che dovrete fare del tasto di salto in quanto le piste sono fortemente spezzettate e inframezzate da rischiosi precipizi che non aspettano altro che inghiottire la vostra macchina. Oltre a questo, i circuiti sono cosparsi di oggetti e ostacoli di vario genere che dovrete evitare aggirandoli o saltandoli. Una corsa non solo contro il tempo ma anche per la sopravvivenza che non vi consentirà un attimo di tregua. Ogni volta infatti che commetterete un errore, sia questo una caduta o una collisione, non solo perderete velocità ma con questa anche preziosi secondi di gara che potrebbero in un niente compromettere tutta la vostra fatica.

LIMITI DI VELOCITÀ? NO, GRAZIE!

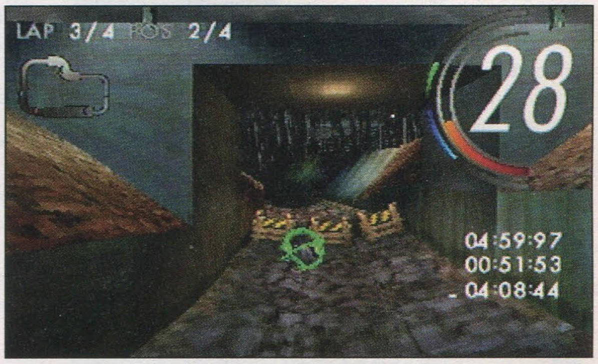
L'innovativo sistema di controllo e di accelerazione inserito in **Scorcher** è un bell'esempio di come gli Scavenger abbiano posto seriamente l'accento sui meccanismi di gioco e sul comportamento della vettura. Apparentemente non c'è nulla di diverso dal solito ma nel momento in cui spingete il vostro mezzo al massimo vi rendete conto di come raggiunga velocemente il top e di come non sia facile gestire la vettura in questo frangente. Infatti, come richiede il realismo, la macchina è molto sensibile alle deviazioni mentre aumenta la velocità e se solo fate un movimento brusco rischiate di perderne definitivamente il controllo. La massima velocità però non è poi così elevata ma avrete comunque la possibilità di incrementarla ulteriormente con i pod di accelerazione che trovate sul tracciato, proprio come accadeva con **WipEout**. A differenza della corsa della Psygnosis, questi interessanti power up hanno un effetto molto diverso sulla vostra corsa. Mentre in quell'occasione vi davano una velocità maggiore per un determinato numero di secondi, indipendentemente da quello che succedeva in quell'arco di tempo, qua invece la vostra vettura viene letteralmente sparata e non diminuisce la sua velocità fino a quando toccate il freno o quando interrompete la vostra corsa contro un ostacolo. Potenzialmente se siete molto bravi potreste prenderne uno e proseguire fino alla fine della corsa senza ulteriori problemi. Più facile a dirsi che a farsi comunque.

CI SAREBBE DA RIFARE L'ASFALTO

Scorcher è suddiviso in sei tracciati che potrete affrontare progressivamente con il vostro avanzare nel campionato. Potrete infatti fare pratica su di un percorso solo dopo che vi ci sarete qualificati col



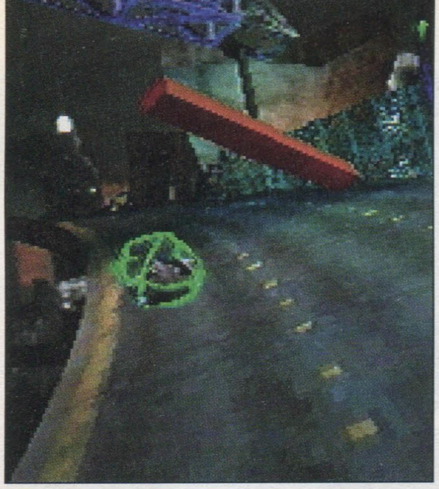






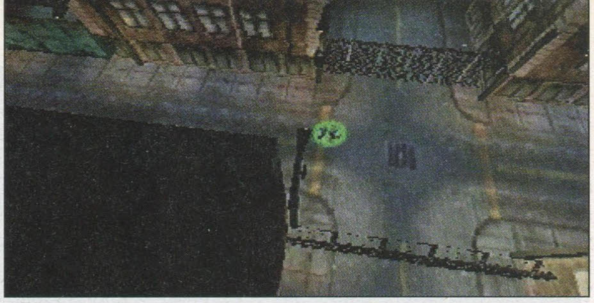
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1



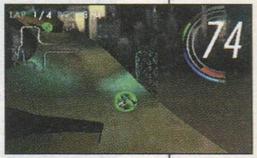
Championship Mode, e potrete tentare il Time Attack solo dopo averlo terminato in gara almeno una volta. In pratica un po' quello che accadeva per il percorso segreto di **Sega Rally**, che potevate provare solo dopo averlo raggiunto. Le vostre fatica partiranno dal tracciato detto THE DUMP e che si dimostra abbastanza semplice con solo un paio di curve a gomito e alcune strettoie rese pericolose dalla presenza di barricate. Qui potrete prender confidenza con il vostro mezzo poiché solo con un uso sapiente dei salti e del turbo riuscirete ad ottenere qualcosa di buono. Fate attenzione all'acceleratore che trovate vicino alla linea d'arrivo! Superata questa prova dovrete cimentarvi nel SUBURBS che si dimostra già un percorso degno di maggior rispetto. La prima difficoltà è rappresentata da piloni in mezzo al tracciato che vi costringono a uno sorta di slalom, per poi passare a una specie di tunnel cilindrico. Il tracciato si sviluppa poi con una serie di chicanes alternate a salti che concludono il percorso. La vostra terza fatica saranno i TUNNELS, primo percorso in cui dovrete realmente dimostrare quanto siete diventati bravi coi salti. La prima parte è ambientata in una zona urbana in cui dovrete stare attenti a non finire nei rivoli di liquame tossici mentre la seconda parte presente una serie di strette gallerie in cui se non vi ricordate alla perfezione le curve difficilmente otterrete un buon tempo. Ultima difficoltà del tracciato è una curva secca prima dell'arrivo. Penultimo tracciato è il RADIOACTIVE WASTE. Qui spesso desidererete aver al vostro fianco un navigatore perché ricordarsi tutte le asperità della pista è davvero impresa complessa. Prima di quasi tutti i tunnel ci sono degli acceleratori che, se adeguatamente sfruttati, vi faranno guadagnare parecchi secondi dopo di che è il momento di andare sulle montagne russe! Non usate i freni se no non avrete velocità sufficiente a superare tutta la serie di salti. Ultimo circuito è il CITY in cui vedrete veramente il vostro Saturn spremuto fino all'osso nel gestire una quantità incredibile di dettagli a velocità inaudite. Non ci sono difficoltà particolarmente insormontabili ma tutto è legato al fatto che non dovete mai, e sottolineo mai, perdere velocità. Solo così concluderete vincitori anche quest'ultima pista. Si tratta di una interessante alternativa al classico **WipEout** che, pur risultando un tantino più raffinato nel suo complesso, non batte poi così nettamente questo gioco. Dopo che per mesi gli Scavenger ci hanno fatto penare ritardando continuamente la data di uscita del gioco, alla fine quanto meno la nostra pazienza è stata ripagata: peccato solamente che non sia possibile una gara testa a testa in split screen, cosa che avrebbe sicuramente aumentato il divertimento ma che evidentemente era al di fuori della portata tecnica del progetto, almeno se lo si desiderava vedere nei negozi prima dell'estinzione della razza umana!

Puck





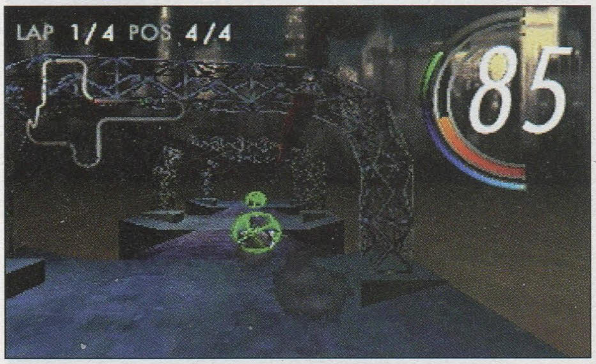






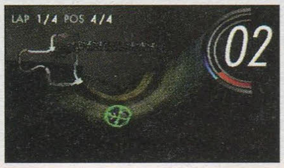












***Scorcher* è un gioco da prendere con rispetto e sarebbe sicuramente riduttivo etichettarlo come un semplice clone di *WipEout*. I controlli certamente non sono tra i più immediati che mi sia capitato di provare ma la velocità e l'azione frenetica che si riescono a raggiungere durante le corse si sono viste ben poche volte. Se riuscirete a superare gli iniziali momenti di difficoltà, in cui le cadute nei numerosi buchi del tracciato si conteranno a decine, potrete apprezzare quanto di buono questo gioco ha da offrire. Il 3D è di ottimo livello e solo saltuariamente si avvertono dei problemi legati all'aggiornamento dello schermo; anche il sonoro non è affatto male a dimostrazione della cura che è stata messa in questo gioco. Vorrei anche vedere, con il tempo che ci hanno messo a farlo!**

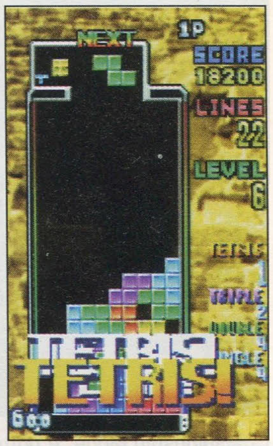
PAGELLA

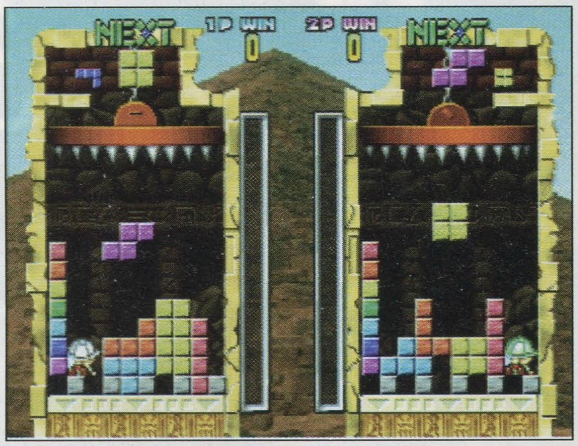
GRAFICA	87
SONORO	90
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	87

Tetris Plus

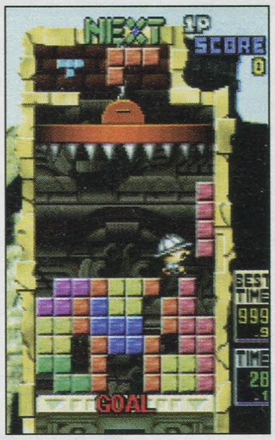
Era inevitabile che un giorno qualcuno pensasse di produrre seriamente una conversione di **Tetris** per il Saturn. Ad aggiudicarsi l'onore di questa fatica è stata la Jaleco, che oggi ci propone questa versione **Plus** che susciterà sicuramente l'interesse di tutti gli affezionati fans di **Tetris**. Viste le potenzialità della macchina, i programmatori si sono però trovati davanti al problema di rendere graficamente accattivante e vario questo gioco senza però stravolgerne la giocabilità e l'impareggiabile divertimento. Hanno così pensato di inserire diversi sistemi di gioco che diversificassero le possibilità offerte al giocatore e, anche se non rappresentano una novità assoluta nel campo dei puzzle game, sicuramente danno nuova linfa al concept originale. Dubito che ci sia qualcuno che non conosca ancora il gioco, ma se c'è fra voi chi ha vissuto fino a ieri in un eremo tibetano ricordo che si tratta di un gioco in cui dovete combinare dei pezzi (formati tutti da quattro blocchi quadrati) così da combinarli insieme e formare delle righe che, una volta create, scompaiono dallo schermo. La prima opzione a vostra disposizione in questa versione a 32 bit, oltre al modo classico, è rappresentata dal Puzzle Mode in cui vi vengono offerti dei livelli con dei blocchi già inseriti nello schema e, per accedere al quadro seguente, dovrete riuscire ad eliminarli tutti combinando i pezzi che di volta in volta vi verranno offerti. Niente di nuovo, perché è un po' quello che succede nell'omonima opzione di **Bust a Move**. Si passa poi allo Story Mode e qui il vostro obiettivo è quello di completare livelli via via più difficili seguendo il filo di una trama molto labile e che non serve altro che da pretesto per inserire delle schermate grafiche fra un livello e l'altro. Ben più interessante è il Versus Mode che riesce a ricreare il divertimento originale delle sfide da bar. Qui non vi basterà eliminare linee su linee ma dovrete pure comporre combinazioni sempre più complesse perché queste si tradurranno immediatamente in blocchi che complicheranno la vita al vostro avversario. Si conclude poi con un interessante sezione che vi consente di comporre a vostro piacimento lo schema di gioco che preferite, selezionandone la dimensione, la velocità e quanti pezzi vi verranno lasciati a disposizione.

Puck











PAGELLA SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	JALECO
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

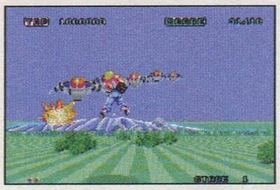
GRAFICA	62
SONORO	60
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	67
GLOBALE	69

Potrò anche risultare banale, ma Tetris è sempre Tetris e questo vuol dire che ogni volta che si cerca di ritoccare lo schema di gioco originale per migliorarlo si rischia di fare una figuraccia. Non è quello che è accaduto alla Jaleco che, tutto sommato, non ha snaturato il concept ma d'altro canto non è neppure riuscita a rendere il tutto più vario e interessante. Si è cercato di dare al puzzle game più famoso di tutti i tempi una veste grafica più al passo coi tempi ma il risultato è un mix di vecchio e nuovo che non riesce a convincere fino in fondo. Per quanto riguarda i modi di gioco inseriti, non sono niente di particolarmente innovativo e in fondo risultano anche meno divertenti di quello originale. A risollevare il tutto ci pensano le sfide testa a testa con gli amici che riescono a ricreare quella frenesia e quell'atmosfera che il solo Tetris da bar era riuscito fino ad ora ad ottenere. Un discreto titolo che penso faccia la gioia quasi esclusivamente degli indomabili fans del rompicapo russo.

Sega Ages vol. 1

Grazie alla Sega of Europe, finalmente anche i fan europei del retrogaming potranno godere del primi titoli della serie **Sega Ages** che ripropone i classici che hanno caratterizzato la storia della prolifica casa giapponese. Il primo volume di **Sega Ages** contiene le conversioni per Saturn di tre storici coin-op usciti verso la fine degli anni ottanta che ora andremo ad analizzare singolarmente.

SPACE HARRIER



Uscito nel 1985, questo singolare sparatutto in terza persona sfruttava una particolare innovazione tecnologica che gli consentiva una considerevole velocità accompagnata da un dettaglio grafico senza precedenti. A questi si aggiungeva una estrema immediatezza e freneticità che coinvolgevano particolarmente il giocatore. Durante la conversione alcuni di questi elementi sono andati perduti e quel che rimane è un titolo che ricorda decisamente il capolavoro di un tempo ma che non riesce ad infondere le stesse emozioni al giocatore. Tutto sommato, **Space Harrier** è il peggio realizzato dei tre.





OUT RUN

Anche se con più di dieci anni ormai alle spalle, **Out Run** è l'unico titolo della compilation a non dimostrare la sua età. Merito senz'altro della sua grafica che, seppur datata, risulta essere ancora accattivante ma soprattutto della sua straordinaria colonna sonora riarrangiata dal suo autore Hiro appositamente per l'occasione. La versione per Saturn inoltre risulta essere decisamente più veloce della sua controparte arcade risultando quindi più frenetica ma anche leggermente più breve. Vario, giocabile ed emozionante, **Out Run** è un vero classico che non può assolutamente mancare nella collezione di un fan di retrogaming.





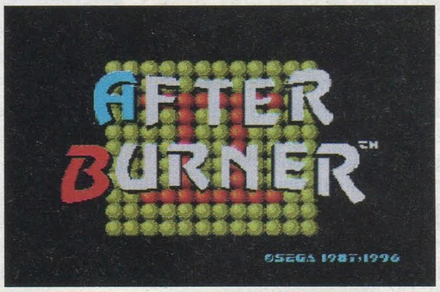




AFTER BURNER II

Questo sparatutto d'ispirazione aeronautica è il sequel praticamente identico del primo **After Burner**, che sconvolse il mondo videoludico della seconda metà degli anni ottanta con le sue straordinarie qualità grafiche. Successo a cui ha contribuito anche il suo singolare cassone dotato di manetta e flight stick che rispondeva ai movimenti del caccia sullo schermo. Visto a più di dieci anni di distanza, quando meccanica di gioco e grafica risultano ormai obsolete, **After Burner II** risulta essere semplicemente uno sparatutto abbastanza frenetico, leggermente complesso ma sicuramente datato. Anche se la conversione è di buona qualità, questo è il titolo che più ha risentito degli anni.

Diego



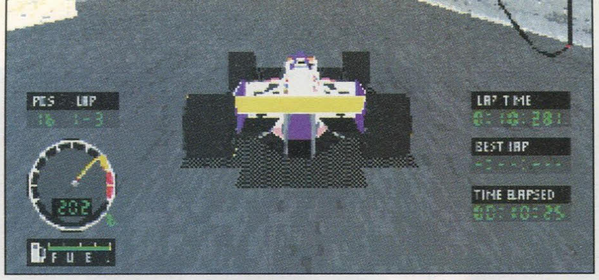


Indubbiamente, il vantaggio offerto dal riunire tre giochi in un'unica compilation consente a chi ami tutti i titoli presenti di acquistare tre giochi al prezzo di uno. Il problema nasce quando a qualcuno non interessa particolarmente uno dei tre titoli offerti. In questo caso le loro versioni giapponesi offerte singolarmente sono maggiormente adatte in quanto più complete (nella versione europea mancano le musiche originali dei giochi) e tutto sommato ancora abbastanza economiche. Un discorso completamente differente riguarda chi non ama le vecchie glorie del passato e preferisce sollazzarsi con *Sega Rally* e simili. A questi ultimi non si può che consigliargli di comunque un'occhiata in quanto, se non fosse stato per quel che loro considerano un inutile vecchiume, gli attuali capolavori Sega non esisterebbero nemmeno.

PAGELLA SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	VARI
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA	79
SONORO	80
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	77



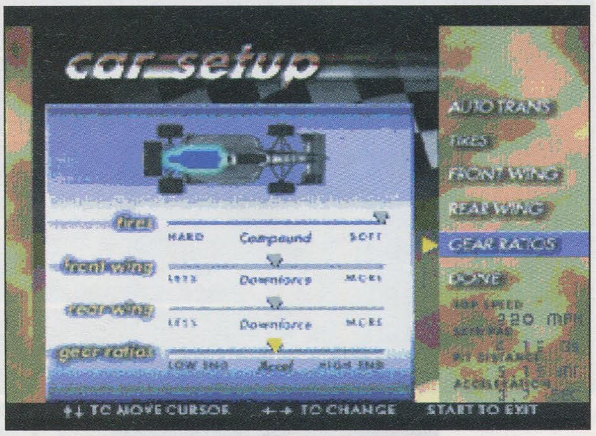


Andretti Racing

La famiglia Andretti è certamente una famiglia particolare. A quanto si può vedere infatti, l'hobby principale di buona parte dei suoi membri è quello di sfrecciare su potenti bolidi a velocità smisurate. A iniziare questa tradizione ci ha pensato Mario che, dopo una lunga e gloriosa carriera nelle Formula 1, si è trasferito in America per affrontare il campionato Indy. Ha seguito le sue orme anche il figlio Michael che attualmente, dopo una breve e sfortunata parentesi nella Formula 1 con la McLaren, è tornato anche lui a calcare i palcoscenici d'oltreoceano che lo avevano visto trionfare sul finire degli anni novanta. Il meno popolare della famiglia è senza dubbio Jeff (non chiedetemi quale sia il grado di parentela con Mario e Michael, non ne ho la minima idea) che, sempre in formula Indy, svolge un ruolo di comprimario. A tutti i membri di questa allegra e spericolata famigliola la Electronic Arts ha deciso di dedicare il suo ultimo prodotto, intitolato molto originalmente **Andretti Racing** e che, dopo aver fatto la sua prima comparsa circa tre mesi fa sulla Playstation, è stato ora convertito per Saturn. Il gioco permette di affrontare tanto il campionato americano Nascar quanto la formula Indy in cui, nei panni di un giovane pilota, bisogna riuscire a trionfare nelle varie gare superando proprio gli Andretti.

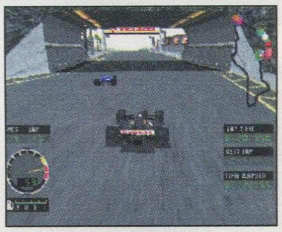
PILOTA IN CARRIERA

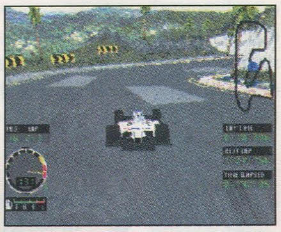
Oltre a poter competere nei due campionati sopracitati, è anche possibile decidere di affrontare una singola gara. In questo caso, prima di cominciare a correre si devono stabilire il numero di giri, il circuito da affrontare e il numero di giocatori: è infatti presente l'ormai classica opzione che permette a due persone di sfidarsi utilizzando lo split-screen, in questo caso orizzontale. Prima di gareggiare, qualunque sia il tipo di competizione che si è deciso di affrontare, bisogna settare alcune impostazioni della macchina. La selezione delle gomme, delle marce, e dell'inclinazione dell'alettone anteriore e posteriore, anche se non fondamentali ai fine della vittoria, si rivelano utili per ottenere dei piccoli vantaggi; bisogna comunque stare attenti dato che, se si vuole ottenere la massima velocità dalla propria monoposto (abbassando l'inclinazione degli alettoni al minimo, per esempio) si rischia di perdere troppa aderenza sulla strada, rendendo molto più difficile l'impostazione delle curve e il controllo del mezzo. E' inoltre possibile stabilire l'entità dei danni che si subiscono in caso di scontro; si può decidere infatti di giocare a una versione particolarmente arcade, nella quale la macchina rimbalza tranquillamente contro muretti e avversari e, anche dopo gli incidenti più gravi, può continuare la competizione senza il minimo problema oppure affrontare una competizione più seria nella quale, dopo alcuni incidenti è obbligatorio recarsi ai box per eventuali riparazioni o, se i danni sono di entità rilevante, ritirarsi. Non mancano poi le classiche opzioni di contorno per stabilire il volume del sonoro, il sistema di controllo oltre a una sezione denominata Racing School. In questa particolare fase di gioco, non si partecipa a una scuola guida, come potrebbe sembrare dal nome, ma è possibile visionare una serie di interviste in cui gli Andretti parlano del loro stile di guida, delle loro vittorie,

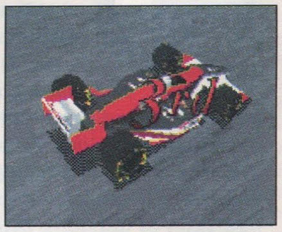


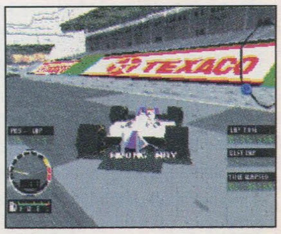






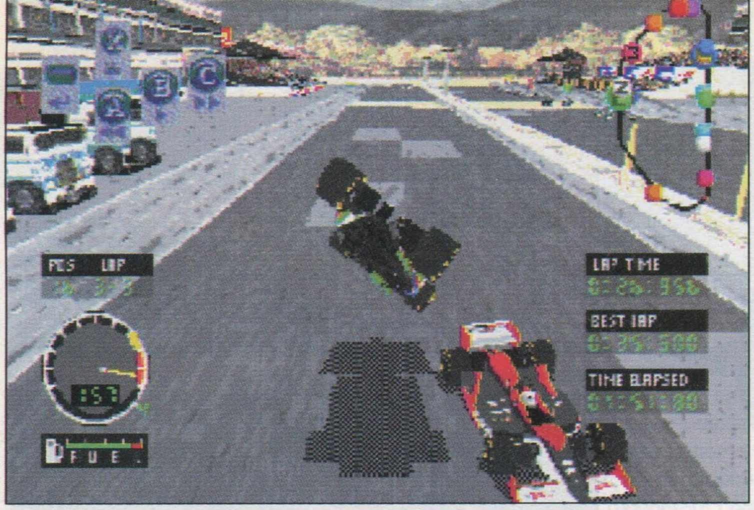






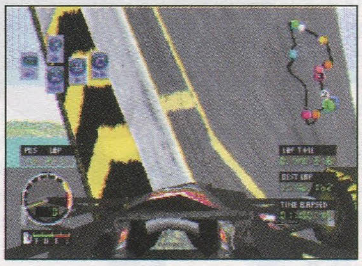
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2















della rivalità tra padre e figlio e molto altro. A questo punto, dopo aver aggiustato tutti i parametri di gioco, non resta che indossare il casco, salire sulla proprio monoposto, ingranare la marcia e partire a tutta velocità...

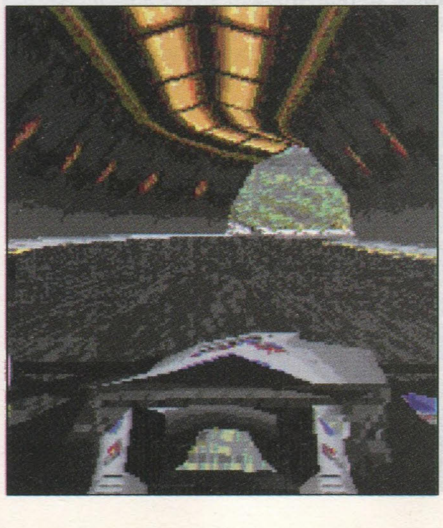
BANDIERA NERA

Qualunque sia il tipo di vettura che si è deciso di utilizzare, sin dai primi giri è possibile ottenere dei buoni risultati tanto nelle sessioni di qualifica quanto nelle gare. Questo sia per la semplicità, forse eccessiva, del sistema di controllo (tenere la macchina sulla strada a velocità elevate è abbastanza semplice, soprattutto nei tracciati ovali), sia per il livello tecnico medio dei piloti computerizzati. Infatti, buona parte delle macchine controllate automaticamente (a esclusione di quelle guidate dagli Andretti, ovviamente) hanno l'insopportabile tendenza ad andare abbastanza lentamente per cui, uno dei pochi modi per riuscire a essere sconfitti, è quello di essere coinvolti in incidenti. Oltre a fare attenzione agli avversari, bisogna controllare costantemente anche il livello di usura delle gomme e il quantitativo di carburante presente nel serbatoio visto che la dotazione iniziale non è mai sufficiente per concludere una gara. Per cercare di accontentare tutti i videogiocatori, i programmatori hanno inoltre inserito tre differenti visuali, una interna alla vettura, una da dietro la macchina e una ancora più ampia; quest'ultima può essere tranquillamente considerata la più comoda visto che permette di vedere con buon anticipo gli altri concorrenti e le avversità del tracciato e di impostare al meglio le varie traiettorie. Dal punto di vista più prettamente tecnico, bisogna ammettere che i programmatori della Electronic Arts hanno svolto un lavoro perlomeno discreto. La grafica infatti, anche se non eccezionale, gode generalmente di una buona fluidità di scrolling e di una velocità discreta anche se, in situazioni particolarmente caotiche è possibile assistere a qualche leggero rallentamento. Discreto anche il design delle varie piste, riproduzioni abbastanza fedeli delle controparti reali, caratterizzate da un buona quantità di dettagli. E' purtroppo presente anche in questo caso l'effetto di clipping che, non particolarmente evidente nelle curve più ampie, risulta più visibile, per esempio, all'interno di alcuni tunnel. La situazione, purtroppo, peggiora se si decide di giocare insieme ad un amico; la fluidità dello scrolling infatti diminuisce in maniera evidente, e soprattutto utilizzando le prime due visuali, l'area di gioco risulta troppo schiacciata. Da sottolineare inoltre che, giocando in due, non sono purtroppo presenti auto controllate dal computer sul tracciato. Buona infine la qualità degli elementi di contorno (presentazione, sezione delle interviste), così come risulta generalmente accettabile il livello delle musiche e degli effetti sonori. **Andretti Racing** può quindi essere definito un prodotto discreto, adatto essenzialmente ai principianti del genere e che, purtroppo, soffre anche della grande concorrenza. Infatti, se confrontiamo l'ultima fatica della Electronic Arts con altri prodotti del genere (**Sega Rally** e **Daytona CCE** in primis), non è possibile non sottolineare che i titoli targati Sega risultano tanto più curati dal punto di vista tecnico quanto più divertenti. La longevità, che sarebbe potuto essere un fattore a vantaggio di **Andretti** (in fondo nei prodotti Sega sono presenti solamente tre tracciati) viene invece minata dall'eccessiva facilità del gioco soprattutto per quello che riguarda il campionato Nascar.

End

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

***Andretti Racing* è un titolo discreto che, purtroppo, è caratterizzato da una serie di piccoli difetti. La scarsa abilità dei piloti computerizzati, una realizzazione tecnica non propriamente eccezionale, qualche problema nella gestione del modo a due giocatori, sono tutti problemi che collocano il nuovo prodotto della Electronic Arts qualche gradino sotto i capolavori del genere disponibili per Saturn. E' vero che il controllo del mezzo risulta semplice sin dalle prime partite, che sono presenti un gran numero di tracciati e due differenti campionati da affrontare, ma tutte queste caratteristiche non bastano a risollevare le sorti di questo prodotto. Si tratta quindi di un gioco nella media, senza infamia e senza lode, che potrebbe risultare adatto ai piloti virtuali alle prime armi e che, date le sue caratteristiche, non è in grado di soddisfare i più esigenti appassionati del genere.**

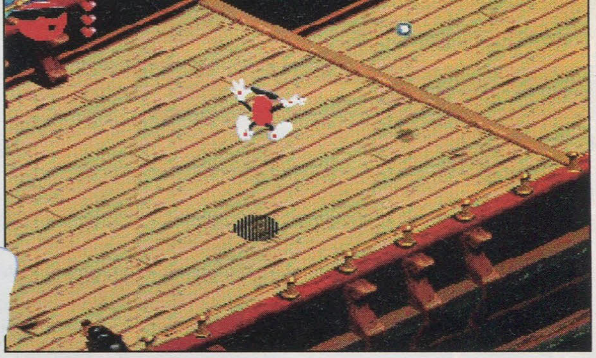


PAGELLA

GRAFICA	76
SONORO	72
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	71

Spot! Detto questo, potrebbe venire in mente di tutto. Dei consigli per gli acquisti, un punto esclamativo o di domanda, un qualcosa che si spiaccica per terra. Insomma, quale significato potrà mai avere questa parola? Forse, è proprio questo quello che hanno pensato i pubblicitari della ditta che produce la 7-UP quando hanno deciso che la loro bevanda aveva bisogno di una mascotte. Questo è esattamente quello che hanno fatto, hanno trasformato un apparente concetto inutile in uno dei più originali personaggi che siano mai apparsi sulla scena pubblicitaria: Spot, appunto. Letteralmente Spot significa macchia e, in effetti, proprio di una macchia si tratta. Beh, se dobbiamo essere sinceri, più che una macchia assomiglia a

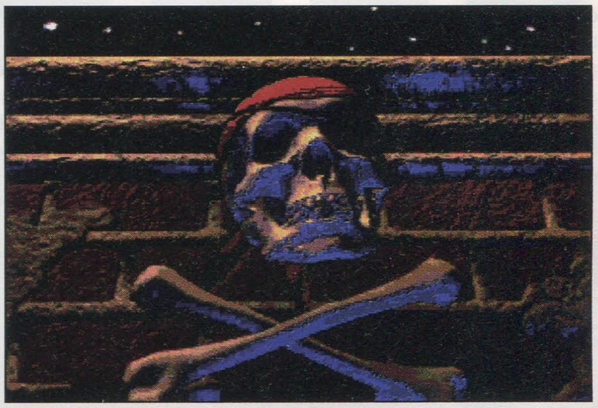






Spot Goes to Hollywood

un punto, un punto rosso per la precisione, con tanto di gambe, braccia e occhiali da sole. Inutile dire che il successo di Spot è stato immediato tanto che, se per Calimero apparvero subito i primi cartoni animati, per il testimonial della 7-UP esistono gadgets e amenità varie ormai da tempo. Poteva mancare anche la versione video ludica di questo personaggio? Risposta: sì! Beh, nel senso che il periodo di gestazione di questo gioco è stato tra i più travagliati tanto che ci era già capitato di recensirlo, salvo che la Virgin all'ultimo momento aveva bloccato tutto ed eccoci oggi qui a recensirlo nuovamente (ce ne scusiamo con i lettori, sono cose che non dovrebbero capitare ma capitano)! A parte questi problemi di mercato, Spot ha fatto la sua comparsa nel mondo dei videogiochi oramai da tempo essendo già stato protagonista di diversi titoli per Megadrive, SNES, Gameboy e altre console. Più che altro si trattava sempre di giochi di piattaforme dove l'intrepido tappo si destreggiava tra nemici e livelli infami a suon di salti e bollicine, il tutto nel tentativo di raccogliere quanti più gettoni rossi possibile. In **Spot Goes To Hollywood** la storia vede il nostro insolito eroe all'inseguimento del successo nel mondo della celluloide anche se, in questo caso, più per levarsi dai guai che per diventare un divo. Tutto ha inizio quando un bel giorno, in un bel cinema, Spot decide di farsi un giretto fuori dal distributore di bibite e, approfittando di un momento di relax dell'addetto al proiettore, si va a infilare nello stesso, catapultandosi nel film in onda in quel momento. Inutile dire che, tutto sommato, questa è





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	VIRIGIN
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

stata una fortuna. Pensate se, invece che un film, beccava una pubblicità: come minimo si sarebbe incavolato a morte (Spot in uno Spot, che ridere... lasciamo perdere). Comunque il problema è che, finzione o no, i guai che Spot deve affrontare sono fin troppo reali e anche in questo caso la domanda è sempre la stessa: riuscirà a sopravvivere a questa nuova, mirabolante avventura? Giocate e lo saprete!

SP-R-OT

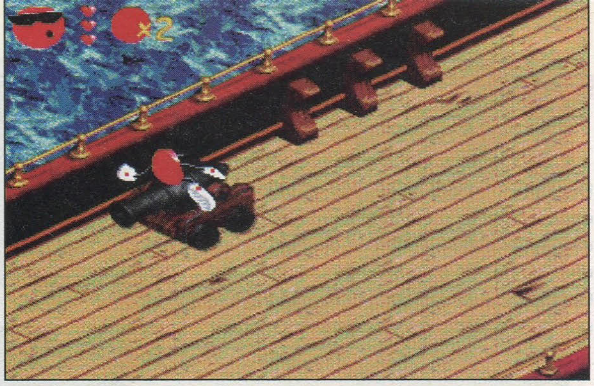
A proposito di gioco, giustamente molti di voi si staranno chiedendo da ormai una decina di minuti che tipo di titolo potrà mai essere **Spot Goes To Hollywood** con una simile premessa. Beh, innanzitutto sarà meglio non volare eccessivamente con la fantasia poiché si tratta solo di un gioco di piattaforme. Lo scopo è quello, appunto, di guidare Spot attraverso numerosi scenari cinematografici che possono variare dall'ambiente medioevale a quello avventuroso pieno di pirati, per finire con la fantascienza più radicale (alla Star Wars, tanto per intenderci). Per il resto rimane tutto uguale ai predecessori. Occorre, infatti, avanzare imperturbabili tra piattaforme, nemici e passaggi segreti, il tutto nel tentativo di raccogliere quanti più bonus possibili che, oltre ai gettoni rossi già menzionati, possono comprendere anche vite extra e delle stelle dorate, che bisogna collezionare per terminare ogni livello. Il problema è che non sempre queste simpatiche stelline sono immediatamente visibili e, per questo, occorre spesso far funzionare la materia grigia e cercare di capire dove possono essere nascoste. Niente paura, però, perché alla fine si tratta sempre di spostare qualche cassa o trovare il modo di saltare su pedane un po' più alte del normale.

IL BIDIMENSIONALE È MORTO... DA TEMPO!!!

La vera novità che contraddistingue **Spot Goes To Hollywood** rispetto ai suoi predecessori è che, mentre i primi erano fondamentalmente dei giochi bidimensionali a scorrimento orizzontale, quest'ultimo titolo pone il giocatore in mezzo a un ambiente di gioco in prospettiva isometrica, simile più a **Sonic 3D** che ad altri. Giunti a questo punto immagino già un folto numero di persone sorprese e stupite da questa incredibile prodezza tecnica dovuta, senza ombra di dubbio, alle avanzatissime potenzialità del Saturn. Beh, **Sonic 3D** è disponibile anche per Megadrive, che è solo un 16 Bit ma, se proprio dobbiamo dirla tutta, giochi con grafica isometrica come **Spot Goes To Hollywood** esistevano già sullo ZX Spectrum il cui processore era solo un 8-Bit. Quindi immaginate la giusta rabbia di molti quando un gioco occupava oltre 16 MegaBit per poi rivelarsi un titolo mediocre. **Knightlore** e **Alien 8** della Ultimate, **Batman** e **Head Over Heels** (Mitico!) della Ocean, **Fairlight** o il bruttissimo (tratto da un film altrettanto bruttissimo) **Terror of Killer Tomatoes** (questi non mi ricordo proprio chi li ha realizzati). E non solo, sarebbero un sacco i titoli oltre a questo che utilizzavano tale tecnica di gioco, si potrebbe addirittura dire che **Spot Goes To Hollywood** è un clone di **Knightlore** (visto che è stato il primo tra tutti) e scusate se è poco.

Bio Massa

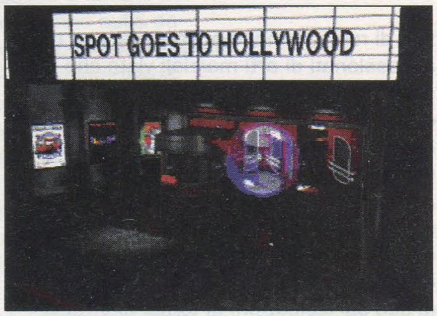
SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

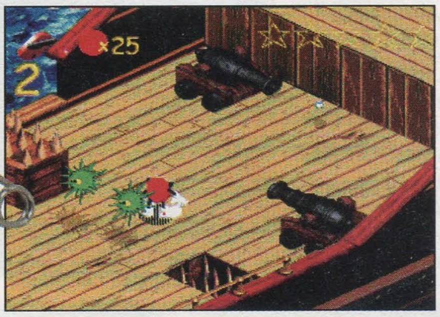




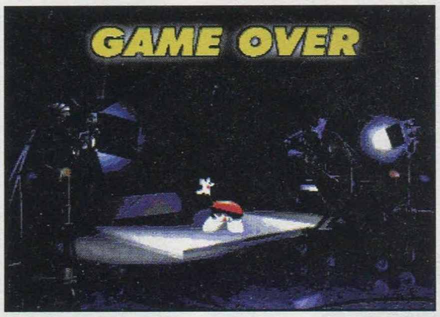


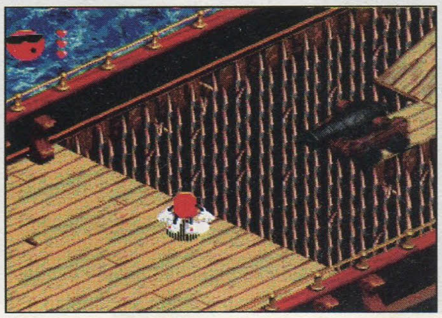












Finché si trattava di giocare con un gioco di piattaforme bidimensionale come accadeva sul Megadrive o sul SNES, *Spot* poteva essere anche giudicato un bel titolo ma, con *Spot Goes To Hollywood*, i programmatori non hanno fatto altro che prendere la stessa identica struttura di gioco e ficcarla in una prospettiva isometrica. Saltare, sparare, evitare nemici e raccogliere bonus. Il problema è che non si riesce mai a capire a che altezza si trovino i vari oggetti e, anche per quanto riguarda la loro posizione, l'unico aiuto viene dalle ombre che proiettano sul pavimento. I livelli poi sono abbastanza simili con qualche variazione sul tema solamente quando si corre a bordo di cannoni e simili o bisogna affrontare i guardiani. Ho visto un sacco di titoli simili molto più divertenti di questo girare su console meno potenti. L'unica nota positiva la merita l'introduzione animata ma, in fin dei conti, il problema di filmati sul Saturn è stato anche risolto da tempo e quindi non ci si poteva certo aspettare di meno. Nel complesso non ci troviamo certo di fronte a un disastro, ma lo raccomanderei soltanto a chi ama allo spasimo l'azione pura senza troppi fronzoli: se fate parte di questa cerchia, sicuramente vi divertirete...

PAGELLA

GRAFICA	78
SONORO	65
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	71
GLOBALE	79







K-1 The King of Kings

Tra i personaggi dei film di azione più famosi in questi ultimi anni, un posto di rilievo è certamente occupato da Jean Claude Van Damme. L'attore belga infatti, oltre a essere famoso per le sue incredibili capacità recitative (come si può dimenticare la sua interpretazione, da Oscar, di Guile nel film di Street Fighter?) e per la sua capacità di adattarsi a qualsiasi tipo di ruolo, è molto popolare anche tra gli appassionati di arti marziali visto che è stato più volte campione di Kickboxing (o di qualche altra specialità, non chiedetemi quale...) e che, nelle sue interpretazioni, non manca mai di mostrarci tutte le sua abilità di combattente. Con il passare degli anni però, il caro Jean Claude, per dedicarsi alla più remunerativa carriera cinematografica ha notevolmente diminuito la sua partecipazioni ai tornei di lotta e, ora, sono altri i personaggi famosi in questo genere di sport. Lo stesso Van Damme, probabilmente, incontrerebbe delle difficoltà a sfidare i protagonisti di una particolare disciplina, denominata K1. Malgrado il nome, che sembra più adatto a una specialità della canoa, il K1 è uno stile di combattimento che mischia, da quello che ho potuto capire, differenti stili di lotta quali il karate, il kickboxing, il kung-fu e altre forme di combattimento tipicamente orientali. Il lottatore più famoso in questo settore è attualmente Andy Hug, anche se l'agguerrita concorrenza guidata da personaggi del calibro di Jerome Le Banner, Michael Thompson, Sam Greco, Musashi e Nobuaki Kakuda, è sempre pronta a strappargli il titolo di campione del mondo di K1. Ora anche voi, grazie alla Xing Entertainment, avrete la possibilità di sfidare Andy Hug (o di impersonarlo, se preferite) in questo nuovo prodotto per Saturn intitolato **K1 - The King of Kings**.



KARATE BRIANZA

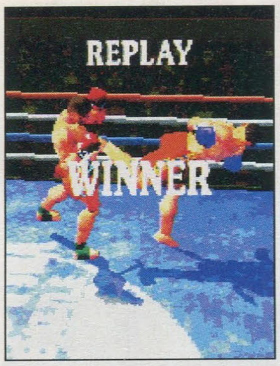
In **K1 - The King of Kings**, si ha la possibilità di partecipare al torneo per l'assegnazione del titolo finale di campione di questa specialità, oltre ovviamente a potersi allenare in singoli incontri o ad affrontare un amico in combattimento. Le opzioni presenti non offrono nulla di particolarmente originale, visto che è possibile stabilire la durata del round, il livello di difficoltà, il sistema di controllo e il metodo in cui deve essere assegnata la vittoria nel caso in cui terminino i tre round in cui è diviso ogni match (o vince chi ha totalizzato più punti, o chi alla fine ha più energia). Notevole importanza ricopre invece la selezione del personaggio che si vuole utilizzare. Ogni lottatore infatti, oltre a essere dotato di differenti caratteristiche fisiche, che rispecchiano quelle delle controparti reali (Jerome Le Banner è un gigante nella realtà, e anche nel videogioco, per esempio), ne utilizza stili e tecniche di combattimento. Mentre alcuni personaggi infatti preferiscono concentrare la loro forza sui pugni, altri hanno maggiore potenza nelle gambe quindi, a seconda del genere di lotta che si preferisce, si può selezionare un differente personaggio. Inoltre, ognuno di questi combattenti ha a sua disposizione un certo numero di mosse speciali discretamente potenti e che, se utilizzate nel momento opportuno, possono mettere KO l'avversario. Non stiamo parlando di palle di fuoco, sonic boom, invisibilità e cose simili, ma di movimenti che sono stati preparati in anni di allenamento e che quindi sfruttano al massimo le potenzialità del lottatore. Eseguire queste mosse è molto semplice visto che, per la maggior parte di esse, basta premere il tasto "C" insieme a delle particolari combinazioni di movimenti con il pad. Queste tecniche, anche se più potenti delle altre, sono comunque bloccabili dall'avversario; proprio la fase difensiva

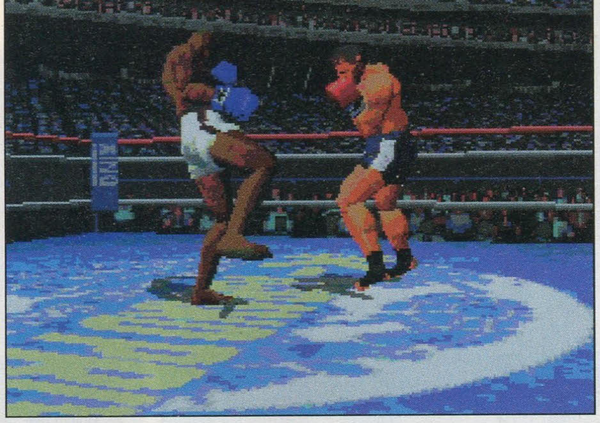




SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	XING ENTERTAINMENT
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2





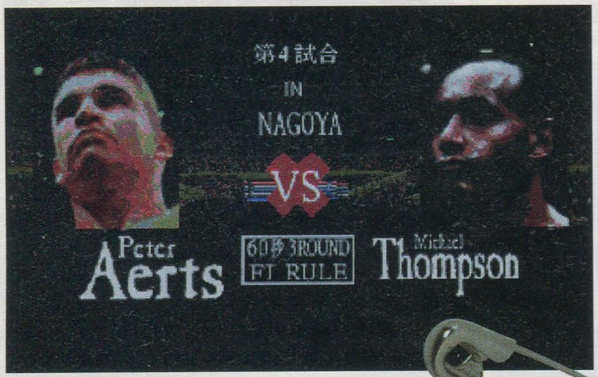


ricopre una discreta importanza nel corso del combattimento. Uno dei modi più semplici per atterrare l'avversario (e, come succede anche nel pugilato, dopo il terzo atterramento si perde automaticamente, quindi attenzione) è infatti quello di eseguire delle combinazioni di mosse in rapida successione e, per questo motivo, bisogna sempre stare particolarmente attenti a non lasciare aperti dei varchi nella propria difesa. E' anche molto importante muoversi velocemente sul ring, tanto a destra quanto a sinistra (utilizzando i tasti che si trovano nella parte alta del joypad) per non lasciare punti di riferimento all'avversario.

IL GIOCO

La prima impressione, dopo aver inserito il CD di **K1** nel Saturn, è certamente positiva. La presentazione è infatti di ottima qualità, e mostra scene di combattimento di ognuno dei lottatori presenti, accompagnate da una colonna sonora particolarmente adatta alla situazione. Dopo aver settato le opzioni, e aver scelto il proprio personaggio preferito, non resta che vedere se alla notevole qualità degli elementi di contorno corrisponde anche una effettiva qualità di gioco. Purtroppo, a mio modesto parere, la risposta non è completamente positiva. Non sono un grande appassionato del genere, né tantomeno delle arti marziali ma, dopo anni di esperienza nel settore, sono in grado di stabilire in quale caso ci troviamo di fronte a un buon titolo, e in quale invece abbiamo a che fare con un prodotto in cui sono presenti delle lacune; **K1** appartiene a questa seconda categoria visto che sono presenti alcuni problemi a livello strutturale. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, non c'è molto da segnalare; la grafica, anche se non raggiunge i livelli di altri prodotti tridimensionali presenti per Saturn, è di discreta fattura sia per quanto riguarda la definizione degli sprite, fedeli riproduzioni dei più famosi lottatori di questa disciplina, sia per le animazioni, mentre il sonoro si limita ai classici effetti da combattimento. I problemi maggiori riguardano invece la giocabilità. Malgrado siano presenti un discreto numero di mosse e di personaggi, teoricamente dotati di differenti tecniche di lotta, per riuscire a portare a termine in maniera vittoriosa ogni incontro, anche con gli avversari più ostici, è sufficiente utilizzare in maniera costante alcune rapide successioni di colpi o mosse speciali. Vincere il torneo non è quindi un'impresa troppo complessa e anche sconfiggere il personaggio segreto presente alla fine del gioco (che è possibile selezionare una volta che lo si è battuto) non è poi troppo difficile. A risollevare un po' la longevità del titolo ci pensa l'opzione per due giocatori, sempre apprezzabile, anche se il vero problema di **K1** non è tanto la limitata longevità ma è l'eccessiva semplicità della struttura di gioco. Alla Xing Entertainment, hanno probabilmente tentato di realizzate un prodotto che risultasse adatto a tutti i videogiocatori, riuscendo però a creare solamente un titolo che, malgrado alcune premesse interessanti e la presenza di buona parte delle caratteristiche che rendono popolare questo sport, si basa su una struttura piuttosto semplice.

End









SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Il problema principale in *K1 - The King of Kings* è che la struttura di gioco è troppo semplice. Infatti, anche se sono stati inseriti una buona quantità di personaggi e di mosse, le tecniche da utilizzare per vincere sono sempre le stesse e si riducono quasi sempre a una sequenza predefinita di colpi (di solito, un calcio e un paio di pugni, oppure una mossa speciale quando l'avversario ha abbassato la guardia). L'intelligenza artificiale dei personaggi computerizzati non è poi particolarmente elevata e, molto spesso, le loro azioni si limitano a una serie continuata di pugni; questo fatto, oltre a influenzare sensibilmente la giocabilità, diminuisce anche la longevità del gioco. Un vero peccato anche perché la realizzazione tecnica, seppure non eccezionale, è apprezzabile e sono presenti una discreta quantità di personaggi e di opzioni.





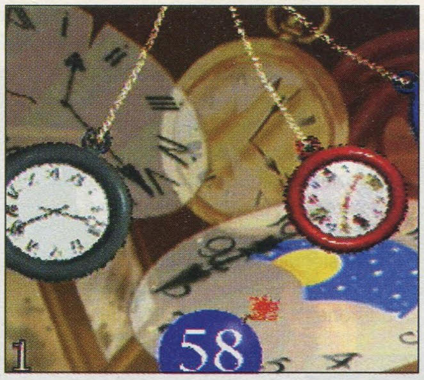
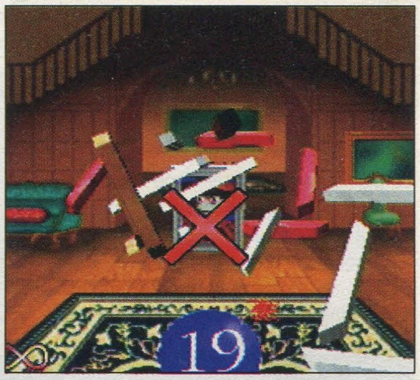
PAGELLA

GRAFICA	78
SONORO	83
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	64
GLOBALE	68

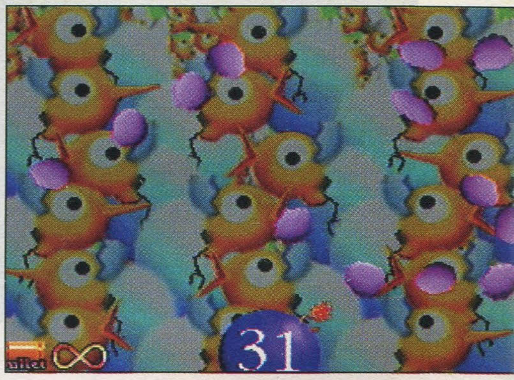
Mighty Hits

Molto spesso è successo che una periferica cadesse ben presto in disgrazia perché poco supportate dalle software house: non sembra fortunatamente questo il caso della Virtua Gun, a cui la Sega sta assicurando un discreto numeri di titoli. Rovescio della medaglia è il fatto che non tutti i giochi possono essere come **Virtua Cop** e così dopo i grandi successi eccoci a parlare di questo mediocre **Mighty Hits**. Il gioco si potrebbe definire una sorta di multievento balistico in cui vi vengono offerte una ventina di possibilità diverse di



mettere alla prova le vostre capacità di provetti pistoleri. Il gioco è caratterizzato da un'ambientazione piuttosto western, come dimostra anche la presentazione animata, carina da vedere ma in effetti piuttosto demente. In pratica si vede un pistolero che entra in una Saloon, spara a qualcuno e poco dopo l'intero locale crolla al suolo... ma chi è il pazzo che ha inventato una cosa del genere? Alcuni degli eventi che vi vengono proposti sono piuttosto semplici, come quello in cui dovete sparare a una serie di bottiglie e se fate centro vedete saltare il tappo. Altri invece sono ben più


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	EUROPEA
VERSIONE	UFFICIALE
NUMERO GIOCATORI	1-2

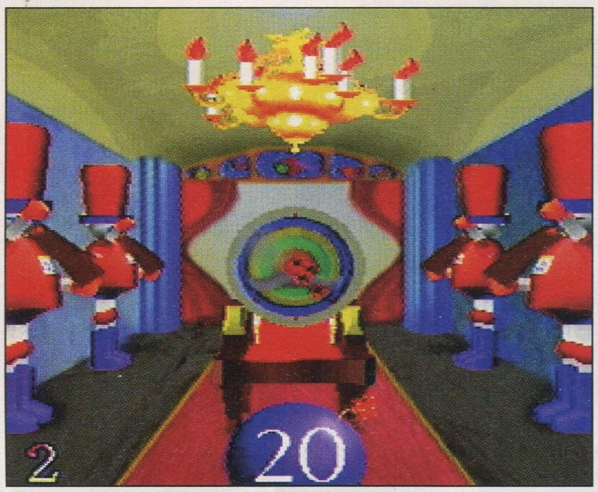












complessi, in particolare ce n'è uno in cui ci sono tre pendoli allineati e voi con un solo colpo dovete colpirli tutti e tre, inevitabile dire che il tempismo è fondamentale, ma non dovete stupirvi se qui ci vuole anche molta fortuna. Logica conseguenza di questi fatti è che il gioco non riesce mai a coinvolgere fino in fondo, passando da momenti di noia assurda ad altri di frustrazione per l'impossibilità di cavare qualcosa di buono.

LA ROULETTE RUSSA

I programmatori devono essersi resi conto che gli schemi da loro offerti non erano poi così coinvolgenti e così hanno pensato di movimentare leggermente il tutto con un sistema un po' diverso per scegliere i livelli da affrontare. Vi troverete infatti davanti tre rulli che girano e dovrete spararagli per fissare il livello desiderato. Naturalmente non è così semplice come può sembrare a parole e spesso vi troverete a dover affrontare indesiderati imprevisti. Alla Sega hanno comunque pensato di facilitare un po' la vita ai pistoleri più esperti e così se riuscirete a completare con esito positivo tre livelli di seguito potrete selezionare manualmente i successivi tre. Vi starete quindi facendo la lecita domanda su come fate a sapere se la vostra performance è stata positiva. Al termine di ogni vostra fatica vi verrà mostrato il vostro punteggio rappresentato da cinque attributi: forza, velocità, flessibilità, memoria e concentrazione. Oltre a questo vi verrà dato un voto globale rappresentato da una lettera fra la A e la Z. Non sarà comunque facile ottenere i punteggi più alti. La grafica è formata da elementi poligonali e fondali digitalizzati, ottenendo un risultato globale soddisfacente ma non particolarmente spettacolare, senza contare inoltre che anche da questo punto di vista la varietà non è poi eccelsa. Come si accennava all'inizio, è positivo vedere che la Sega supporta una periferica importante come la Virtua Gun con uscite regolari, fa meno piacere constatare che forse poteva farlo con un po' più di impegno perché **Mighty Hits** al limite della sufficienza. Se invece siete costretti a giocarlo col joypad questo gioco non merita la benché minima considerazione.

Puck





E' difficile prendere in considerazione un altro gioco del genere dopo aver provato *Virtua Cop 2*, anche se sempre prodotto dalla Sega. E' certo che non tutti i titoli possono essere dei capolavori ma qui si è caduti veramente in basso. A parte la debolezza del concept di base, bisogna dire che anche la realizzazione tecnica non è impeccabile e il difetto più evidente è rappresentato dal dosaggio della difficoltà. Alcuni livelli sono drammaticamente facili mentre altri sono così complessi dall'essere al limite dell'ingiocabile. Il risultato finale è un mediocre titolo, ideale per passare dieci minuti spensierati, ma non di più...

PAGELLA

GRAFICA	72
SONORO	68
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	62
GLOBALE	62



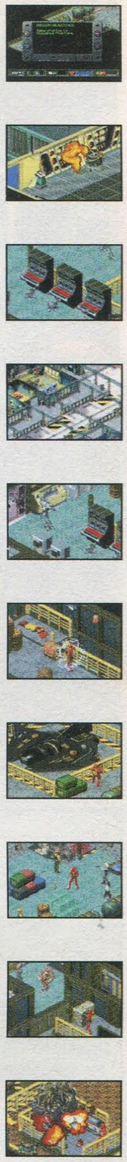




Ormai ogni mese ci troviamo regolarmente a parlare della conversione di un titolo di successo dai PC sul nostro amato Saturn, il titolo in questione stavolta è **Crusader: No Remorse**, un gioco d'azione lanciato lo scorso anno dalla Electronic Arts e che ora approda sul mercato delle console. La storia vi vede proiettati in un ipotetico futuro in cui le maggiori potenze mondiali sono rappresentate da sette grandi colossi internazionali. Uno di questi, il WEC, è riuscito col sempre valido sistema di distribuire mazzette a destra e a sinistra, ad ottenere una posizione di preminenza sui diretti rivali tanto da poter essere considerato il vero dominatore del pianeta. Naturalmente non tutti sono contenti di questo e così ecco che clandestinamente, non potrebbe essere altrimenti, si è andata formando una sorta di resistenza che mira a spodestare il Wec e di riconsegnare la libertà agli uomini. La loro è una guerra in piena regola che li vede impegnati in missioni suicide con dei commando che vengono teletrasportati nel cuore delle basi nemiche dove cercano di combinare i maggiori danni possibili. Indovinate un po' chi è al comando di una di queste squadre? Risposta esatta! Voi. Anzi, per meglio dire, voi al comando di un Silencer, un agente corazzato che recentemente è passato dalla parte dei ribelli.

LOTTA DURA SENZA PAURA

Crusader: No Remorse si sviluppa in una serie di livelli con visuale isometrica in cui l'azione combina abilmente massicce dosi di sparatutto con una spiccata componente strategica e logica. Oltre a dover annientare le difese nemiche, sarete anche chiamati a interagire con l'ambiente, risolvendo spesso problemi tutt'altro che banali per proseguire nella vostra missione. Per questo non dovrete tralasciare nessun particolare, dall'interruttore che vi consente di accedere a una stanza segreta al computer che vi consente di vedere le riprese delle telecamere a circuito chiuso. Tutto questo consente di diversificare molto l'azione di gioco, combinando e a volte alternando fasi concitate ad altre più riflessive ma egualmente emozionanti. Per sbizzarrirvi ne avrete fin che vorrete poiché in **Crusader: No Remorse** trovate più di dieci enormi livelli in cui liberare la potenza di fuoco del vostro personaggio, e se ancora questo non vi basta potete selezionare il grado di difficoltà più adatto alle vostre capacità fra i quattro a vostra disposizione. La grafica è generalmente buona ma non particolarmente spettacolare: su Saturn abbiamo visto di meglio ma probabilmente è un dazio da pagare nella conversione da PC. La giocabilità è invece fortemente legata ai controlli piuttosto macchinosi ma anche efficaci che richiedono un certo allenamento per riuscire a dare il massimo. A vostra disposizione avrete infatti due distinti sistemi fra i quali non vi viene chiesto di optare una volta per tutte. Durante le vostre missioni potrete infatti alternarli per avere sempre quello più adatto a ogni tipo di situazione. Il primo vi consente, spostando il pad lateralmente, di ruotare il vostro personaggio, mentre muovendovi verticalmente lo farete avanzare o indietreggiare. Questo è particolarmente indicato nelle fasi, soprattutto quelle di combattimento, in cui vi viene richiesta precisione al tiro, in quanto vi consente di calibrare al millimetro l'angolatura dei vostri colpi. Il



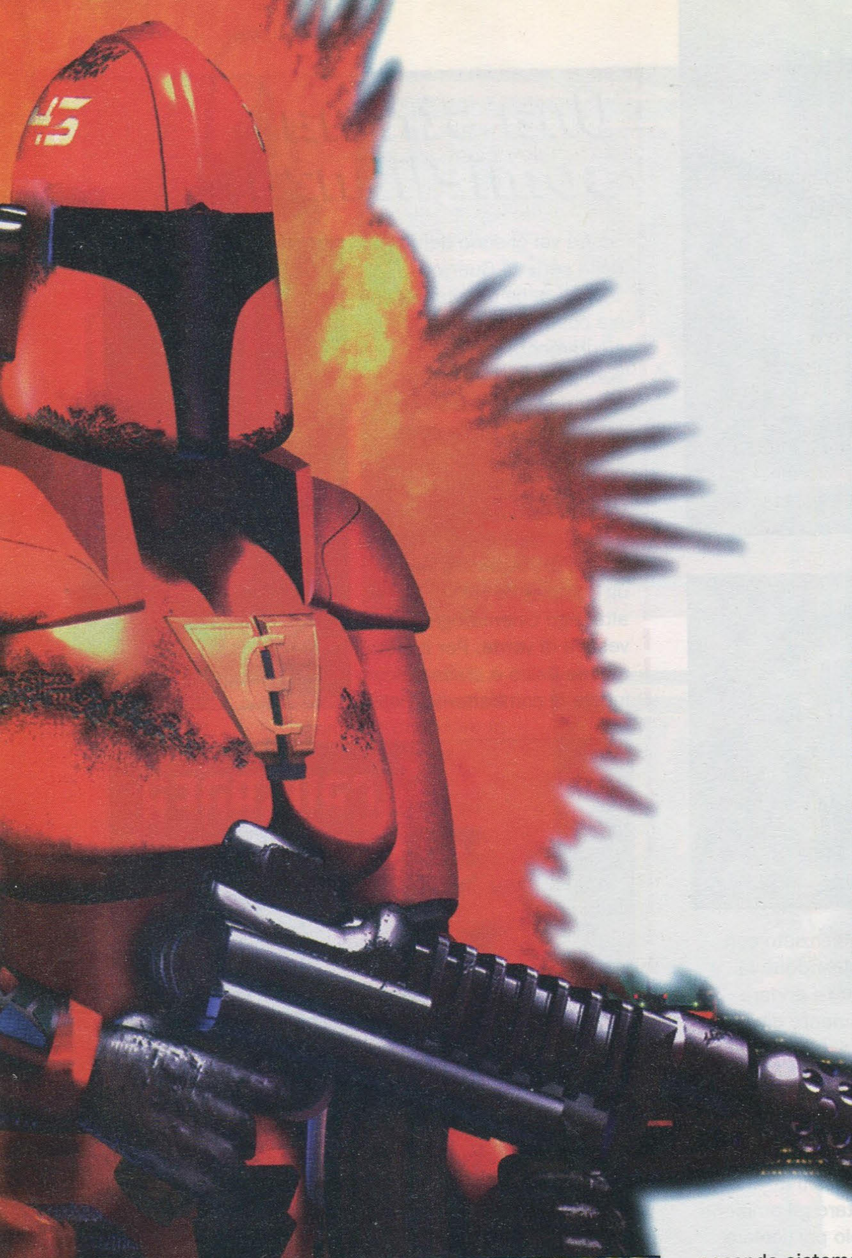
Crusader: No Remorse

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

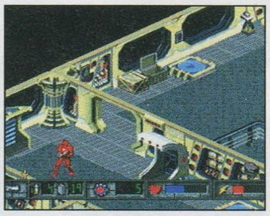


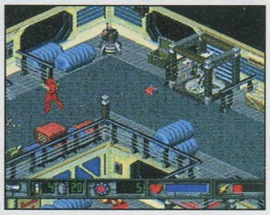




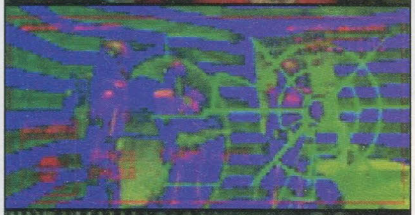














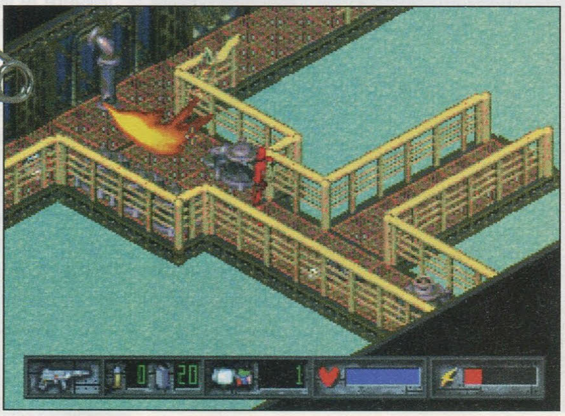






secondo sistema invece è il classico movimento nelle quattro direzioni per cui il personaggio si dirigerà in quella verso cui state premendo il pad. E' facile desumere che questo controllo è molto più indicato per le fasi in cui dovete muovervi molto poiché il precedente metodo sacrifica la comodità per ottenere i già citati vantaggi di precisione.



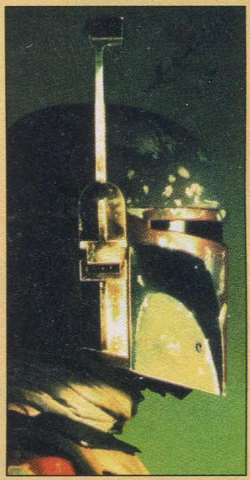




Partiamo subito dalle differenze con l'originale per PC. Mentre lì l'azione di gioco scivolava via disinvolta grazie ad un'ottima combinazione di visuali di gioco, controlli e gradazione di difficoltà, nella conversione per console sembra che qualcosa si sia perso. Provate a farlo vedere a qualcuno che ha provato quell'edizione e vedrete che sicuramente storcerà il naso. A parte questo, *Crusader: No Remorse* è un buon titolo che vanta una discreta realizzazione tecnica. I controlli richiedono un minimo di abitudine ma alla fine avrete piena padronanza del personaggio. Pur non essendo un hit spaventoso lo preferisco sicuramente rispetto al suo più diretto rivale: *Project Overkill*.



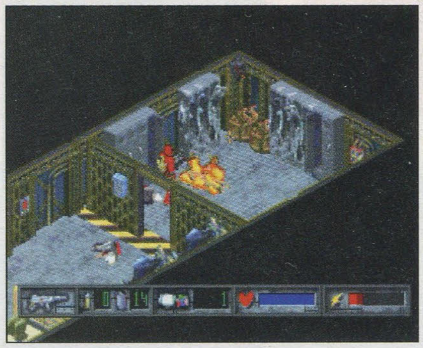
Una strana somiglianza



Se fra voi ci sono dei fans della serie di Guerre Stellari, e ce da giurarsi che sia così, avranno sicuramente notato la somiglianza fra il vostro personaggio e Boba Fett, il cacciatore di taglie della saga di George Lucas. Unica evidente differenza fra i due è data dall'abbigliamento. Mentre il nostro protagonista veste un completino rosso, il suo alter ego cinematografico vestiva di verde. Per il resto stesso fisico e stessa indole di combattente.





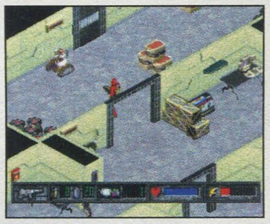




TIME OUT PER NOI

Fra una missione e l'altra avrete l'occasione di ritornare alla vostra base per rimettervi in sesto. Qui potrete potenziare il vostro mezzo sia per quello che riguarda la difesa, con corazze sempre più resistenti, che l'attacco, con armi dalla maggiore potenza.
Molti sono infatti i gadget bellici a vostra disposizione in **Crusader: No Remorse**, anche se sfortunatamente non tutti saranno disponibili fin dall'inizio. Il vostro mitra iniziale può essere potenziato con proiettili più cattivi e aumentandone la velocità di fuoco. Se poi volete andare invece su qualcosa di totalmente diverso avete tutta una serie di fucili laser che però hanno il difetto di utilizzare la stessa energia da cui attingono i vostri scudi protettivi. Per i nemici più appiccicosi e insistenti ecco che invece potrete optare per un bel campionario di missili e granate, ideali per disinfestare gli ambienti più congestionati. Un piccolo particolare grafico è degno di nota perché aggiunge una nota di "colore" alla vostra partita. I nemici che riuscirete a liquidare risentiranno dell'arma che avete usato per ucciderli, se infatti usate un missile vedrete il vostro sventurato avversario schizzare in mille pezzi al suolo fra lapilli incandescenti e fiammelle qua e là. Se invece state usando un mitra lo vedrete solamente stramazzare al suolo tutto bucherellato. Anche i robot vi daranno le stesse soddisfazioni, solo che invece di disgustose pozze di sangue sullo schermo li vedrete crollare al suolo fra rivoli di olio e lamiere accartocciate.
Altra opportunità che vi viene offerta in questi rari momenti di pausa è quella di leggere le vostre e-mail (ci attende un futuro in cui Internet rulla supremo!). Da questi simpatici contatti epistolari vi renderete conto che non c'è in giro una gran simpatia nei vostri confronti: in fondo però i guerrieri devono essere abituati ad avere pochi amici...
Degna di nota anche la stupenda presentazione in full motion video in cui potrete vedere il vostro comandante, a dir la verità un tipo un tantino rivoltante, che vi spiega un paio di cose sul vostro obiettivo. Dopo poco però viene sostituito da una presenza ben più gradevole, si tratta di una gentil donzella che altri non è che il vostro informatore all'interno del Wec. Speriamo non faccia una brutta fine...
Il gioco è stato sviluppato per la Electronic Arts dalla Origin System, un gruppo di programmatori molto affermati in ambiente PC noti per essere le menti dietro al successo della serie **Wing Commander**, approdata anche sul mercato delle console. Un biglietto da visita niente male per un titolo che alla sua prima apparizione aveva riscosso un certo successo. Dubitiamo comunque che altrettanto riesca a fare con questa conversione, buona ma non da mettersi le mani nei capelli.





Puck

PAGELLA

GRAFICA	70
SONORO	79
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	82



Agassi Tennis	£. 49.800
Cliffanger	£. 49.800
Dynamite Headdy	£. 43.200
Earth Worm Jim 1	£. 59.000
Fever Pitch Soccer	£. 42.600
Fifa 97	£. 89.100
Gauntlet 4	£. 57.600
General Chaos	£. 51.100
Hook	£. 49.800
Il Re Leone	£. 59.000
Int. S.S. Soccer deluxe	£. 107.400
James Pond 2	£. 51.100
Majou mallard donald duck 2	£. 56.300
Mario Andretti	£. 51.100
Marko's Magic Football	£. 74.400
Mega Bomberman	£. 60.300
Mega Swiv	£. 45.900
Mortal Kombat Trilogy	£. 100.800
Nba Live 97	£. 89.100
Paperboy	£. 51.800
Pete Sampras Tennis	£. 59.000
Phantom 2040	£. 45.900
Pitfall	£. 54.100
Rocket Knight Adventure	£. 41.900
Shaq Fu + cd	£. 45.900
Soleil	£. 41.900
Street Racer	£. 56.300
Striker 96	£. 45.900
Super Skidmars	£. 61.600
Tazmania 2	£. 51.100
Time Killers	£. 45.900
Tiny toons Adventure	£. 52.400
Ultimate Mortal Kombat	£. 98.200
Ultimate Soccer	£. 64.200
Virtua Fighter II	£. 103.500

SEGA MEGA DRIVE

Accessori

Adattatore Universale Saturn	£. 39.200
Cavo Link Play Station	£. 19.400
Cavo Scart Play Station	£. 22.300
Cavo Scart Sega Saturn	£. 19.700
Interactor Aura (zaino interattivo)	£. 178.600
Joypad Compatibile Playstation	£. 24.900
Joypad originale Playstation	£. 55.700
Joypad Saturn	£. 32.800
Memory Card Playstation	£. 48.500
Pistola Saturn - Playstation	£. 70.700
Unità RF Saturn - Playstation	£. 26.100
Volante Saturn	£. 130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	£. 129.000

Videogiochi ESSE

Via Libertà, 258
(nei pressi della IV travera dx)
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 7765611
Vendita per corrispondenza



NINTENDO 64

Pilotwings 64	£. 129.000
Star Wars	£. 145.000
Super Mario 64	£. 119.000
Wave Race	£. 119.000



PlayStation

A-Train	£. 91.500
Actua Soccer	£. 91.500
Broken Sword	£. 91.500
Bust a Move 2	£. 77.300
Command & Conquer	£. 94.300
Cool Boarders	£. 87.800
Crash Bandicot	£. 91.000
Dark Stalkers	£. 87.800
Destruction Derby 2	£. 94.300
Die Hard Trilogy	£. 94.300
Earth Worm Jim 2	£. 91.500
Fifa 97	£. 85.100
Firo & klaud	£. 91.500
Formula 1	£. 91.000
Gex	£. 78.600
Hyper Tennis	£. 91.500
Jamping Flash 2	£. 91.000
Lomax	£. 87.800
Mortal Kombat Trilogy	£. 94.300
Motor Toon 2	£. 91.500
Nba Live 97	£. 85.100
Pandemonium	£. 85.100
Panzer General	£. 90.400
Philosoma	£. 85.100
Rayman	£. 72.000
Resident Evil	£. 94.300
Revolution X	£. 72.000
Ridge Racer Revolution 2	£. 94.300
Skeletron Warrior	£. 91.500
Star Gladiator	£. 87.800
Street Fighter Alpha	£. 78.600
Street Fighter Alpha 2	£. 91.500
Street Racer	£. 94.300
Tekken 2 + cd demo	£. 91.000
Theme Park	£. 85.800
Titan Wars	£. 91.500
Tomb Raider	£. 98.200
Top Gun	£. 91.500
Toshinden 2	£. 91.000
Tobal N.1	£. 65.400
Tunnel B1	£. 85.100
Victory Boxing	£. 91.500
Viewpoint	£. 60.300
Wipeout 2097	£. 94.300
Wrestlemania	£. 89.100
X 2	£. 94.300
X-Com Terror from the deep	£. 94.300
Zero Divide	£. 64.200

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Blazing Skies	£. 51.100
Boogerman	£. 52.400
Donal in Maui Mallard	£. 127.000
Donkey Kong Country 2	£. 98.200
Donkey Kong Country 3	£. 124.400
F 1 Pole Position 2	£. 138.800
F-Zero	£. 60.300
Fifa 97	£. 99.500
Illusion of Time	£. 55.000
International S.S.Soccer deluxe	£. 125.700
Killer Instinct	£. 38.000
Kirby Dreamcourse	£. 65.400
Kirby Ghost Trap	£. 65.400
Nba Live 97	£. 99.500
Ninja Warriors	£. 102.200
Oscar	£. 90.400
Phantom 2040	£. 64.200
Prehistorik Man	£. 62.900
Spindizzy	£. 52.400
Super Bomberman	£. 60.700
Super Ghouls & Ghosts	£. 68.100
Super Mario all Stars	£. 85.100
Super Pouch Out	£. 64.200
Super Tennis	£. 55.000
Ultimate Mortal Kombat	£. 111.300
Weapon Lord	£. 68.100
Yoshi's Island 2	£. 120.500
Zelda	£. 61.600
Zoop	£. 62.900



Alien Trilogy	£. 91.700
Athlete Kings	£. 107.400
Daytona Usa Cham.Edit.	£. 111.300
Earthworm Jim 2	£. 90.400
Euro 96	£. 69.400
Fifa 97	£. 85.100
Golden Axe-Duel	£. 62.900
Nba Action	£. 69.400
Nba Live 97	£. 85.100
Sega Rally	£. 85.100
Shinoby X	£. 60.300
Street Figther Alpha	£. 69.400
Street Racer	£. 95.600
Tomb Rider	£. 104.600
True Pinball	£. 103.500
Virtua Cop 2	£. 111.300
Virtua Fighter 2	£. 94.300
Worldwide Soccer 97	£. 107.400
X men children of atom	£. 74.700

King of Fighters '96

Questo è il terzo episodio di **KOF**, gioco che vede come protagonisti i personaggi più famosi delle varie serie SNK, dal vecchio **Ikari Warriors** ai più recenti **Fatal Fury** e **Art of Fighting**. Inutile dire che si tratta di un picchiaduro anche se, come sapranno i fan più affezionati del genere, non è esattamente un picchiaduro normale, in quanto non si tratta del solito torneo dove i lottatori si affrontano uno contro l'altro, ma di un gara a squadre dove si combatte utilizzando tre membri per squadra e vince chi riesce a eliminare i tutti i membri del team avversario. Scordatevi quindi i vari round in quanto, quando un lottatore perde, viene subito eliminato e sostituito con uno dei rimanenti della sua squadra. Per il resto rimane un picchiaduro vecchio stampo, con i vari lottatori che se le danno di santa ragione a suon di papagni e sganassoni sui denti. Naturalmente la SNK ha apportato alcune modifiche alla struttura di gioco, soprattutto ai vari personaggi che apparivano in **Fatal Fury** e **Art of Fighting**. Uno dei difetti, infatti, che veniva lamentato maggiormente nelle edizioni passate di **KOF** era quello che alcuni personaggi erano effettivamente troppo forti rispetto ad altri per via delle loro mosse speciali. Quelli di **AOF** per esempio potevano contare su addirittura due mosse speciali mentre gli altri ne avevano una solamente. Certo, già con l'edizione 95 questo problema era stato in parte equilibrato ma con la versione 96 sparisce completamente.

MOSSE SMINUZZATE

La cosa che i fan di questo gioco noteranno appena prenderanno in mano il joypad è che le mosse speciali a disposizione dei vari personaggi non sono più così tanto speciali come nei precedenti episodi o nei soliti picchiaduro SNK. Tanto per cominciare, i colpi a distanza sono decisamente più limitati, in quanto non coprono più l'intero schermo. Addirittura, in alcuni casi arrivano poco oltre al personaggio. E' il caso della Fireball di Andy Bogard e Ryo Sakazaki, ma questi sono solo alcuni esempi. Il Power Wave di Terry Bogard è diventata una sorta di onda d'urto come l'Hurricane Upper di Joe Higashi che si è trasformato in un semplice spostamento d'aria causato dai suoi colpi. Idem per il Tiger Kick che non è più infuocato o lo Zaineken che lascia solo qualche ombra. Non preoccupatevi, però, perché sono tanti anche i vantaggi. Prima fra tutti che è molto più semplice realizzare le varie mosse, anche le più fetenti che nelle precedenti edizioni facevano dannare l'anima prima di riuscire a realizzarle con un minimo di continuità ed efficacia. Il Power Geyser, per esempio, è praticamente immediato ed è possibile sfruttarlo come una vera e propria arma di difesa. Anche la Special di Andy è molto meno difficile da realizzare in quanto richiede un tempo di caricamento pressoché nullo rispetto a prima. Questo porta a un altro punto a favore e cioè che i vari personaggi sono molto più equilibrati, in quanto nessuno più può venire "snobbato" solo perché non possiede attacchi a distanza o colpi particolarmente veloci da realizzare. In pratica, ogni lottatore può rivelarsi un avversario particolarmente pericoloso per chiunque, anche quando è usato da un











Super mosse 2: la vendetta

Riprendendo il discorso riguardo alle mosse speciali, è da sottolineare il fatto che in **KOF '96** la SNK ha inserito anche le famigerate Super Special di seconda generazione. Queste sono delle versioni ancora più potenti rispetto alle precedenti e permettono di coprire un'area maggiore dello schermo o di colpire l'avversario più volte. Detto questo, però, occorre fare una precisazione. Come nei precedenti, anche in questo capitolo i personaggi hanno la possibilità di usare la Super Special "normale" senza essere ridotti a un terzo dell'energia vitale semplicemente accumulando energia e, quando l'indicatore Power è al massimo, è possibile sfruttare la mossa speciale. Ma cosa succede se la barra dell'energia è al minimo e il Power al massimo livello? Semplicemente che la Super Special acquista una marcia in più e diventa ancora più potente. Questa possibilità era stata inserita già in **Fatal Fury Real Bout** ed è stata ripresa per **KOF** ma con una modifica sostanziale. Per realizzare le due mosse, infatti, si usa la stessa combinazione di tasti e che venga realizzata una o l'altra dipende solo dalle condizioni attuali del personaggio (Energia e indicatore Power). Per farvi un esempio, Terry Bogard lancia tre Power Geyser di seguito mentre lo Screw Upper di Joe Higashi copre addirittura tutto lo schermo. Decisamente devastante, non trovate?

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SNK
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2











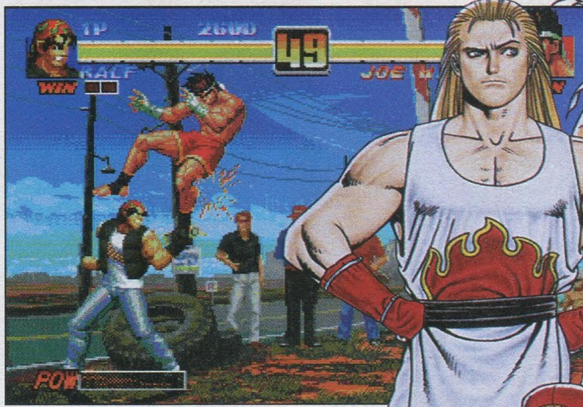
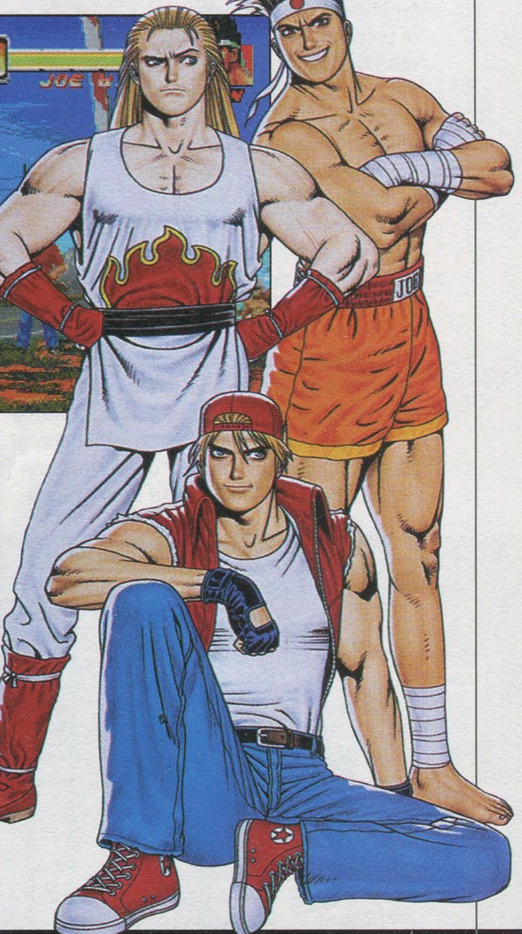



senza contare alcune "new entry" direttamente da **Fatal Fury** e **Art of Fighting**. Per quanto riguarda questi ultimi è stata inserita Kasumi Todo, che proviene da **AOF3** ed è figlia del primo avversario

giocatore umano oltre che dal computer. Infine, per ultima viene la spettacolarità. Certo, è strano pensare che con mosse più pratiche possa aumentare l'impatto visivo ma questo avviene proprio perché i giocatori sono costretti ad avvicinarsi moltissimo per potersi colpire e questo rende il gioco più avvincente e più spettacolare, senza contare che le animazioni e il dettaglio dei personaggi è a livelli altissimi e che, quindi, diventa un vero piacere anche solo guardare.

NUOVI E VECCHI PERSONAGGI

In **KOF 96** fanno la loro comparsa personaggi nuovi di zecca rispetto all'edizione 95 dove l'unica novità era rappresentata da Iori Yagami e dal padre di Kyo Kusanagi. Questa volta facciamo la conoscenza delle vecchie segretarie di Rugal, di Leona, di due nuovi boss,


che si incontrava nel primo episodio di questa saga. Geese Howard e Wolfang Krauser non hanno praticamente bisogno di presentazione e sono i nemici giurati dei fratelli Bogard in **Fatal Fury**, mentre Mr. Big era il boss semi-finale di **AOF**. Vice e Mature erano le segretarie di Rugal nelle precedenti edizioni di **KOF**: usano uno stile di lotta molto singolare e fanno parte del team di Iori Yagami. Leona, invece, è nel terzetto dei guerriglieri di **Ikari Warriors** e prende il posto di Heidern. Goenitz e Sigma, invece, sono i due nuovi boss finali ma non si sa molto sul loro conto. Purtroppo, nuovi personaggi vuol dire che alcuni hanno lasciato la scena. Nell'edizione 95 avevamo detto addio (o quasi) al team "sportivo", mentre in questo salutiamo, appunto, Heidern, Saisyu Kusanagi (il padre di Kyo), Takuma Sakazaki (padre di Ryo e Yuri), Billy Kane (braccio destro di Geese) e Eiji Kisaragi (il Ninja assassino di **AOF2**).

Bio Massa

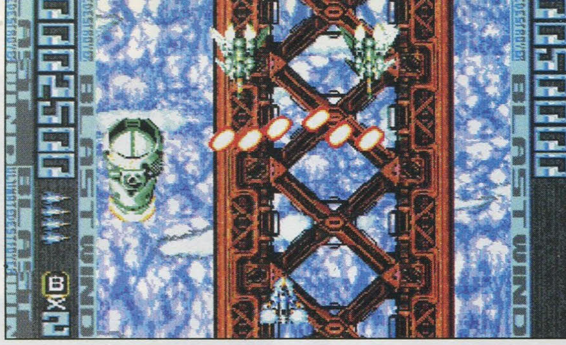
SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

Ecco come stravolgere completamente un genere e trasformarlo in un titolo quasi differente rispetto ai soliti picchiaduro bidimensionali. Devo ammettere che ridurre le possibilità offerte dalle varie mosse speciali è stata un'idea semplicemente geniale e rende il gioco ancora più longevo e divertente di quanto lo sia mai stato prima. Certo, è più difficile da giocare, ma una volta presa confidenza vi assicuro che impazzirete letteralmente, soprattutto nel caso di sfide tra amici, sfide che non si limiteranno più a essere delle semplici battaglie a suon di fireball o amenità simili, ma delle vere e proprie lotte furibonde degne di giochi come *Tekken*, in cui le mosse speciali sono rappresentate da combinazioni di mosse e non da fuochi artificiali come avveniva nei precedenti picchiaduro SNK. Certo, non si può paragonare *KOF '96* al capolavoro Namco, dato che i due giochi sono sostanzialmente differenti, ma questo era solo un esempio per rendere l'idea del gioco che ci troviamo di fronte. Concludendo brevemente, *KOF '96* rappresenta un'evoluzione incredibile del genere ed è assolutamente un gioco da acquistare, consigliato anche a chi non si considera un appassionato di questo genere.



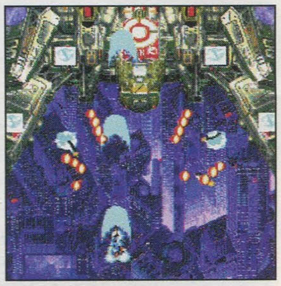
PAGELLA

GRAFICA	92
SONORO	91
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	91



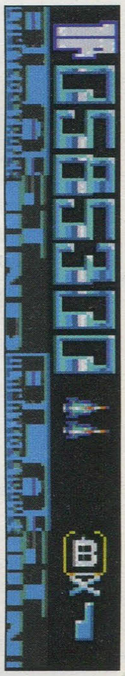


Blast Wind





Con l'avvento delle console a 32-bit, molte cose sono cambiate all'interno dell'industria videoludica. La possibilità di utilizzare la grafica poligonale, per esempio, ha portato grande novità in qualsiasi genere di giochi anche se non sempre i risultati sono stati positivi e convincenti. Inoltre in questi ultimi anni abbiamo potuto assistere a un fenomeno abbastanza particolare: la quasi totale scomparsa degli sparatutto, tanto a scrolling orizzontale quanto a scrolling verticale. Infatti, mentre le software house si sono lanciate nella produzione di picchiaduro, prodotti in stile **Doom**, simulazioni sportive, puzzle game e avventure, tutti sembrano essersi dimenticati dei buoni e vecchi shoot'em up. Nel passato, questo genere è stato senza dubbio uno dei più popolari, basta infatti pensare alle molteplici varianti sul tema, e sono molti i titoli che possono essere considerati dei veri e propri capolavori (il vecchio **R-Type**, **Parodius**, **Thunder Force 3** solo per citarne alcuni); stupisce quindi il fatto che ormai, le case produttrici che si interessano a questo tipo di prodotti sia notevolmente ristretto. Una delle poche case che ha sempre continuato lavorare in questo campo è la Tecno Soft, nota soprattutto per aver realizzato una delle più belle saghe del genere con la trilogia di **Thunder Force** (a dire il vero il primo episodio della serie era piuttosto scarsino, ma il secondo e il terzo possono essere considerati veri capolavori). Ora la software house giapponese tenta di bissare su Saturn il successo ottenuto sul 16-bit di casa Sega con **Blast Wind** che, a differenza delle loro precedenti produzioni, si avvale di uno scrolling verticale e non più orizzontale.



SPARA-A-TUTTO

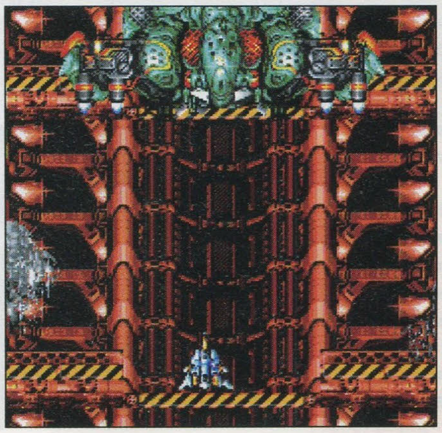
La trama, come sempre per questo tipo di giochi, è un concentrato di banalità e assurdità; da quel poco che sono riuscito a capire (le schermate e le istruzioni sono totalmente scritte in giapponese), è necessario ancora una volta combattere a bordo di un caccia spaziale per riuscire a salvare il proprio pianeta da un'invasione aliena e proteggere quindi la propria razza. Se la trama non brilla per originalità, lo stesso discorso può essere fatto per la struttura di gioco; dopo aver settato le varie opzioni, che offrono la possibilità di stabilire il livello di difficoltà (ne sono presenti ben cinque), il numero dei crediti, delle astronavi a disposizione in ogni partita, di ascoltare le musiche e gli effetti





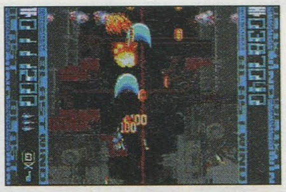
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	TECNOSOFT
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

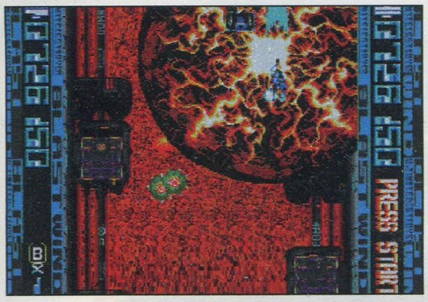







e di variare il sistema di controllo, si nota sin dai primi istanti di gioco che **Blast Wind** è un prodotto fin troppo classico. Le uniche trovate che ritengo interessanti sono la possibilità, colpendo delle frecce che sono situate su alcune torrette, di variare il percorso da affrontare (per ognuno dei sei stage sono presenti due differenti percorsi, uno dritto, e uno che scrolla anche lateralmente) e quella di utilizzare due differenti tipi di sparo, uno dritto e più potente e l'altro invece che si dirige automaticamente sui bersagli. Per il resto, come già detto, si tratta di un titolo che non presenta innovazioni rispetto ai canoni del genere. Per eliminare i nemici inizialmente si ha a disposizione solamente un raggio laser ma, raccogliendo le apposite icone, contrassegnate dalla lettera "P", è possibile incrementare la propria potenza offensiva; a questa arma bisogna aggiungere la potentissima Smart Bomb (due a disposizione per ogni vita) che elimina praticamente qualsiasi oggetto che si trova sullo schermo al momento dell'esplosione. Distruggendo poi particolari nemici possono apparire dei bonus che servono a incrementare il punteggio o ad aumentare di una unità il numero di vite in dotazione. Per rendere un po' più semplice e divertente la missione, è anche presente una opzione che permette di giocare insieme con un amico.

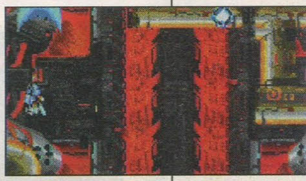
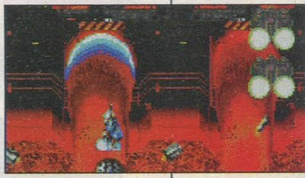




SPARA-A-NIENTE

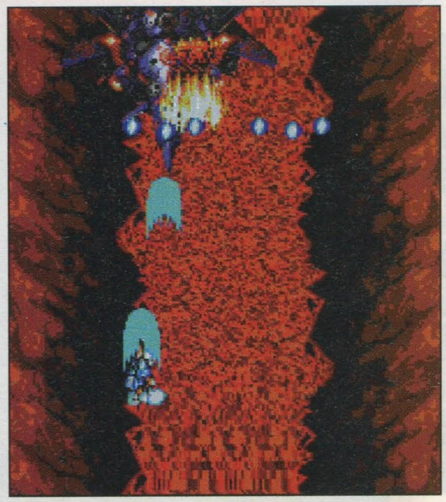
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, bisogna sottolineare purtroppo che la grafica non è a livello delle migliori produzioni per Saturn. Sin dai primi istanti si nota infatti che, sia a destra che a sinistra, sono presenti due bande laterali di discrete dimensioni che rendono l'area di gioco piuttosto ridotta. A tutto questo bisogna poi aggiungere che, sia per quello che riguarda gli sprite delle astronavi che per i fondali, si poteva senza dubbio ottenere di più e, solamente alcuni nemici (principalmente una parte dei mostri di fine livello) sono qualitativamente apprezzabili. Fortunatamente, almeno nella modalità a un giocatore, non è presente il benché minimo rallentamento mentre purtroppo, giocando in due, in momenti in cui sono presenti su schermo una notevole quantità di sprite, lo scrolling mostra qualche piccola incertezza. Discorso a parte merita invece il sonoro: i programmatori della Tecno Soft sono infatti riusciti a realizzare delle ottime musiche che risultano perfettamente adatte a questo stile di gioco; buona inoltre la qualità complessiva degli effetti sonori, anche se le esplosioni potevano essere maggiormente curate. Per quanto riguarda la giocabilità e la longevità la situazione risulta più complessa infatti, anche se sono presenti differenti opzioni che potrebbero rendere il gioco divertente e interessante a lungo (due strade per ogni stage, possibilità di giocare in due, cinque diversi livelli di difficoltà), è proprio in questi due aspetti che **Blast Wind** risulta maggiormente carente. La ristretta area di gioco rende l'azione abbastanza caotica ma, malgrado questo problema, progredire nel gioco non risulta poi particolarmente complesso. In alcune parti dei livelli inoltre è sufficiente trovare la giusta posizione per riuscire ad andare avanti senza neanche doversi muovere; i mostri di fine livello poi, non sono molto ostici da sconfiggere, soprattutto se si riesce ad arrivare al loro cospetto con entrambe le smart bomb a disposizione. L'opzione a due giocatori, discretamente divertente, rende ancora più visibile questo problema visto che, trovando i giusti meccanismi, è possibile finire il gioco abbastanza velocemente. I sei stage presenti potrebbero sembrare abbastanza numerosi ma le loro dimensioni sono piuttosto ristrette; per questo motivo l'unico modo per non terminare in poche ore il gioco è quello di settare la difficoltà almeno al livello hard e non utilizzare i crediti a disposizione. Anche con questi accorgimenti, comunque, tanto i videogiocatori più esperti quanto quelli alle prime armi non impiegheranno molto tempo per portare a termine la missione. E' un vero peccato, anche perché per Saturn non sono presenti molti giochi del genere e si sentiva il bisogno di una nuova produzione di qualità. Per il 32-bit di casa Sega infatti l'unico shoot'em up a scrolling verticale degno di tale nome è il vecchio **Layer Section** che comunque, se confrontato con l'ultima fatica della Tecno Soft, risulta ancora vincitore grazie soprattutto a una giocabilità e a una longevità superiore.

End

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

Onestamente speravo che la Tecno Soft, grazie all'esperienza maturata su Megadrive con questo genere di giochi, riuscisse a ottenere dei buoni risultati anche per Saturn. Purtroppo le mie attese sono state deluse visto che *Blast Wind*, oltre a non essere particolarmente curato dal punto di vista tecnico (incomprensibili le due bande laterali che occupano una notevole porzione dello schermo, per nulla eccezionali gli sprite e i fondali) si mostra carente anche per quanto riguarda giocabilità e longevità. Le poche novità presenti, tra cui si segnalano la possibilità di cambiare strada nel corso dello stage e di dirigere lo sparo in due maniere differenti, non bastano purtroppo per risollevare il livello di questo titolo, che nel complesso possiamo solo definire discreto.



PAGELLA

GRAFICA	74
SONORO	84
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	78



Ultimate Mortal Kombat 3



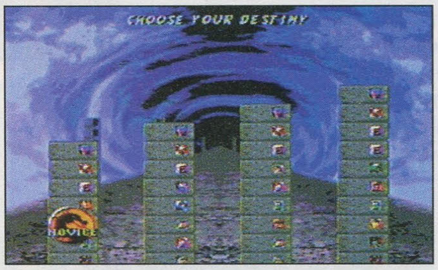


Con l'avvento delle console a 32-bit, dotate di capacità grafiche e sonore particolarmente notevoli, il futuro dei cari e vecchi 16-bit sembrava essere segnato. Sempre meno software house infatti si sono lanciate nella produzione di titoli per queste console ma, fortunatamente, i possessori di Megadrive e Super Nes possono ancora contare su una discreta quantità di case produttrici di buon livello che hanno deciso di non abbandonarli. Tra queste, una delle più attive può essere considerata la Acclaim che, oltre alle nuove edizioni delle sue serie sportive, ha appena terminato gli ultimi ritocchi a un prodotto senza dubbio molto atteso; stiamo parlando del nuovo capitolo della saga di **Mortal Kombat**, denominato **Ultimate Mortal Kombat 3**, che dopo aver fatto la sua comparsa su Saturn e Playstation, è ora finalmente disponibile anche per Megadrive.

COMBATTENTI E OPZIONI PER TUTTE LE OCCASIONI

I possessori di Megadrive possono quindi rallegrarsi anche perché, in questa edizione sono presenti tutti i personaggi che caratterizzavano la versione originale e quella per Saturn. Dopo essere spariti nel secondo episodio infatti, fanno la loro comparsa in due ninja Scorpion e Reptile, oltre a Kitana e a Jade, che ora è utilizzabile anche nel corso del torneo. Inoltre, come tutti gli appassionati del coin-op di **Ultimate Mortal Kombat 3** sapranno, è possibile usare tre nuovi lottatori, che precedentemente erano selezionabili solamente inserendo alcuni codici segreti. Questi tre nuovi combattenti sono Ermac, un personaggio di cui si conosce pochissimo (si dice che sia un lottatore di **MK2**), Mileena, di ritorno dal secondo episodio della serie e l'originale Sub-Zero, il fratello maggiore del personaggio presente in **MK3**. Se tutto questo non bastasse, bisogna aggiungere anche che fanno la loro comparsa altri due popolarissimi lottatori: il famoso Noob Saibot, la cui caratteristica fondamentale è



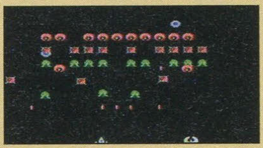




SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

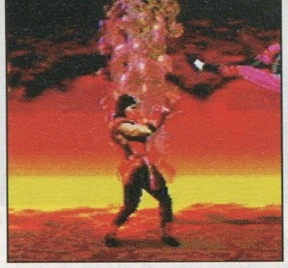
Qualche piccolo segreto...

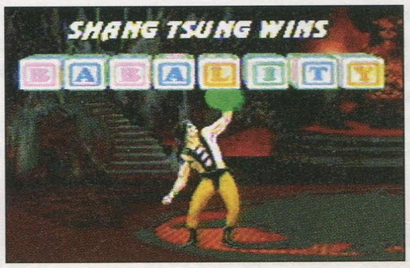




Volete sapere qualche segreto in anteprima su **Ultimate Mortal Kombat 3**? Beh, se la vostra risposta è affermativa quello che sto per scrivere potrebbe risultare molto interessante. Se nella schermata iniziale premete i seguenti tasti A, C, SU, B, SU, B, A, GIU' appariranno tre nuove opzioni, Cheats, Secrets e Killer Codes. La prima opzione permette di utilizzare il Sound Test, di aumentare il numero di continue e di vedere la scheda dei lottatori, mentre la seconda offre la possibilità di impostare alcuni valori di gioco a proprio piacimento oppure a random (velocità del tempo e selezione del background, per esempio). La novità più interessante rimane comunque il Killer Codes, grazie al quale si possono eseguire le fatality con la semplice pressione di un tasto, utilizzare Shao Kahn e Motaro oppure giocare a una versione segreta di **Galaga**. Peccato solamente che i due personaggi appena citati siano selezionabili solamente nell'uno contro uno, e che non si possano fare sfide utilizzando lo stesso combattente (niente Shao Kahn contro Shao Kahn, quindi). Ma non è finita! In **UMK 3** è infatti possibile utilizzare una versione umana del robot assassino denominato Smoke. Per fare questo è sufficiente portarsi su questo personaggio nella schermata di selezione dei lottatori e premere HP+LP+HK+LK fino all'inizio del primo round. Che dite, siamo stati abbastanza bravi?







quella di essere l'ombra di una persona (il suo nome, è quello di uno degli autori dell'originale **MK**, Tobias Boon, scritto al contrario) e Rain, un ninja dal vestito purpureo che in precedenza era stato intravisto solamente nelle schermate introduttive di **UMK3**. Tutti questi combattenti possono essere utilizzati per competere nel classico torneo nel quale bisogna semplicemente cercare di sconfiggere tutti gli avversari controllati dal computer, per affrontare un amico nelle classiche sfide al meglio dei tre round oppure per partecipare a una delle due nuove opzioni che ci vengono messe a disposizione: il 2-on-2 Kombat oppure l'8 Players Tournament. Entrambe le opzioni riguardano il gioco con uno (o più) amici e consistono essenzialmente in un incontro a coppie nel quale, dopo aver selezionato i due lottatori, bisogna eliminare tutti e due gli avversari (una volta eliminato il primo lottatore entra in scena il secondo, non è possibile fare cambi durante la partita) e in un torneo con team composti da quattro differenti lottatori. Sono quindi abbastanza numerose le novità inserite in questo nuovo







episodio della serie, ma abbiamo comunque finito di elencarvele tutte. Ci rimane infatti da descrivere uno degli aspetti che ha maggiormente reso celebre la saga di **Mortal Kombat**, ovvero le mosse finali...

FATALITY, BABALITY E MOLTO ALTRO...



Come ho già scritto in precedenza, uno degli aspetti che ha maggiormente contribuito a decretare il successo della saga di **Mortal Kombat** (soprattutto del primo episodio, per il resto abbastanza scadente) era la possibilità, una volta sconfitto l'avversario, di eseguire tutta una serie di colpi, che variavano a seconda del personaggio che si stava utilizzando, particolarmente violenti e che eliminavano in maniera definitivo il malcapitato nemico di turno. Queste mosse sono diventate talmente popolari tra i videogiocatori che i programmatori nei vari sequel hanno deciso di inserire tutta una serie di variazioni sul tema, in alcuni casi particolarmente originali e divertenti. Oltre alle normali Fatality infatti è possibile, se siete dei giocatori di animo buono e non amate infierire sull'avversario, eseguire le Babality, mosse che hanno fatto la prima comparsa in **MK2** e che permettono di trasformare il nemico in un piccolo e indifeso bambino e le Friendship, che consistono nell'offrire un simpatico dono allo sconfitto (una vostra foto con l'autografo, un bambolotto oppure una torta, tanto per citarne alcune). Se invece preferite scaricare tutta la vostra violenza sull'avversario, una volta vinto i due round potrete usare le Animality, che trasformano il lottatore in un feroce animale per il colpo finale e le Brutality, che consistono nell'eseguire una combo di undici colpi consecutivi. Inoltre in alcuni stage (come il Pitt 3), il background può essere utilizzato per eseguire delle mosse finali veramente devastanti, denominate Pitt Fatality. Vista la grande quantità di caratteristiche inserite, appare quindi evidente che i programmatori della Acclaim hanno cercato di realizzare una versione particolarmente completa del gioco, riuscendo perfettamente nell'intento.

End









E' indubbio che i programmatori della Acclaim hanno svolto un buonissimo lavoro riuscendo a inserire tutti quegli aspetti che hanno reso celebre prima il coin-op e poi le varie conversioni per le console a 32-bit. Bisogna comunque sottolineare che, purtroppo, la realizzazione tecnica non è particolarmente convincente e, se vi aspettavate una versione simile all'originale, rimarrete notevolmente delusi (soprattutto per musiche ed effetti) e che le novità, anche se discretamente numerose, potrebbero non soddisfare i videogiocatori più esigenti. In definitiva *Ultimate Mortal Kombat 3* è un titolo notevolmente giocabile, divertente e longevo che dovrebbe essere preso in considerazione da tutti i fanatici della serie e dei picchiaduro che non possiedono già tutti i precedenti episodi di questa saga. A chi invece appartiene a quest'ultima categoria, posso solo consigliare di cercare di vedere il gioco, per valutare se le novità valgono un ulteriore esborso di denaro.

PAGELLA

GRAFICA	79
SONORO	67
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	84

Williams Arcade's Greatest Hits

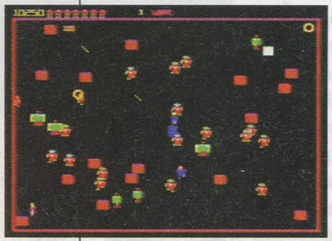
Strani scherzi della vita: il Megadrive è ormai verso la fine della sua brillante carriera e uno dei titoli di punta in uscita in questo periodo è una raccolta di vecchie glorie di più di dieci anni fa. Si tratta di giochi che hanno fatto la storia dei coin op dell'epoca e pure dei primi videogiochi casalinghi. Ma andiamo ad analizzare nel dettaglio i titoli che potrete trovare sulla cartuccia.

DEFENDER

Agli inizi degli anni 80 lo sparatutto con cui doveva misurarsi chiunque volesse produrre videogiochi era **Space Invaders** e la Williams fu l'unica che riuscì a produrre un altro titolo del genere che divenne un classico, **Defender** appunto. Quale era il suo punto di forza? Semplice, era il primo gioco ad avere lo scorrimento orizzontale! Infatti il vostro compito a bordo della vostra navetta è quello di vegliare sulla vita dei poveri civili a terra mentre orde di sanguinosi extraterrestri cercano di rapirli per fargli chissà che cosa (l'abduction va sempre di moda!).

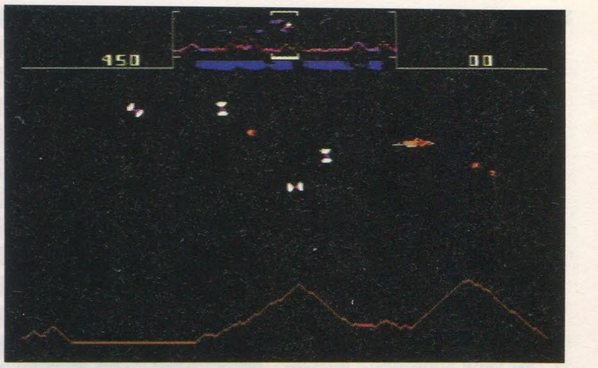
DEFENDER II

Inevitabile per la Williams fu produrre un seguito del suo acclamatissimo sparatutto. Il problema che ora si poneva era però quello di inventarsi qualcos'altro di originale. Le differenze rispetto al primo gioco non furono in effetti molte e le migliori cose inserite furono le





porte per l'iperspazio, che aggiungevano un nuovo fattore strategico al gioco, e l'accresciuta velocità di azione, che garantiva ai giocatori dell'epoca un'azione frenetica come mai l'avevano provata prima! Il primo **Defender** però ha ancora un fascino particolare...

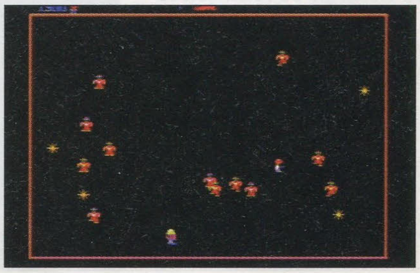


JOUST

Questo è sicuramente un titolo che per lunghi anni ha detenuto il titolo del gioco più assurdo che si fosse mai visto. Come definirlo altrimenti? Qui vestite i panni di uno strano cavaliere che a bordo di una sorta di struzzo affronta lancia in resta i suoi avversari. Zompettando da una piattaforma all'altra, dovrete quindi avere la meglio sui nemici e raccogliere pure le uova disseminate nello schermo. Come tutti i giochi di quel periodo, **Joust** non ha una fine vera e propria e i livelli si susseguono aumentando sempre di più la difficoltà. E' l'unico titolo della raccolta che prevede la sfida fra due giocatori contemporaneamente, ai tempi era una vera chicca!

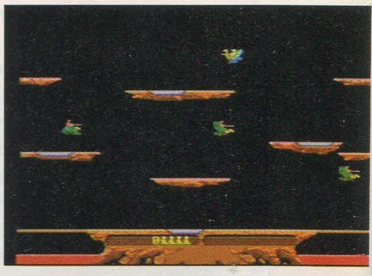
ROBOTRON

In **Robotron**, che si potrebbe definire come l'antenato di **Smash TV** e **Total Carnage**, vi trovate a girare per dei labirinti pieni zeppi di nemici da distruggere, col duplice fine di salvare i prigionieri umani e contemporaneamente cercare di portare a casa anche la vostra pellaccia. Un gioco che richiede grandi riflessi e una buona dose di doti strategiche. Nell'originale versione da bar il gioco prevedeva due joystick, uno per muoversi e l'altro per direzionare lo sparo. Qui non si poteva adottare la stessa situazione ma i programmatori hanno risolto il tutto al meglio utilizzando i tre tasti del joypad per sparare in altrettante direzioni.



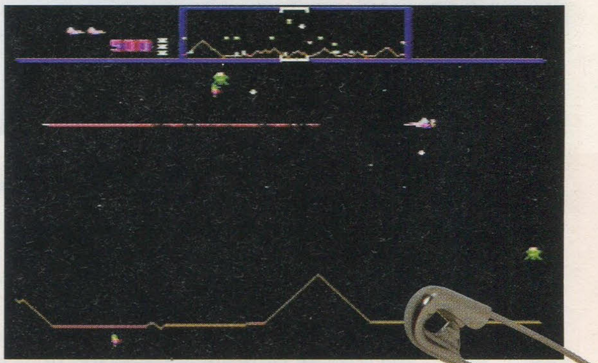
SINISTAR

La Williams ai tempi d'oro era famosa per la sua forte vena innovativa e questo gioco ne è l'ennesima dimostrazione in quanto è il primo che ha contenuto del parlato digitalizzato. Parlando invece del gioco in se stesso si tratta di un clone di **Asteroids** in cui i giocatori oltre ai massi stellari alla deriva hanno a che fare anche con nemici da evitare e possibilmente da distruggere. Divertente, ma forse è il punto debole di tutta la compilation





Puck

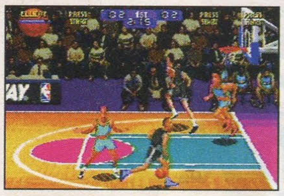


Come in tutti i titoli del genere le potenzialità della macchina non sono certo sfruttate al massimo ma questo era da dare per scontato. I titoli presenti possono vantare ben altri pregi e ci riportano a un tempo in cui i programmatori pensavano più alla giocabilità che all'aspetto grafico. Certo non tutti i giochi sono sullo stesso livello ma nel suo complesso *Williams Arcade's Greatest Hits* si presenta come un prodotto completo e divertente che mi sento di consigliare anche a quei giocatori più giovani a cui magari questi titoli non diranno molto ma di cui dovranno sicuramente riconoscere i pregi.

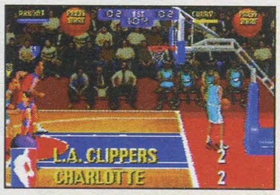
PAGELLA SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	WILLIAMS
GENERE	VARI
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2
GRAFICA	89
SONORO	85
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	90

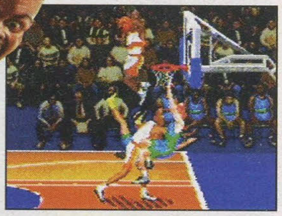
Le similitudini di **NBAHG** con **NBA Jam** sono numerose ma non mancano gli spunti originali. Potrete scegliere di vestire i colori di uno qualsiasi dei ventinove team della NBA ma, cosa molto importante, per ogni franchigia avrete a disposizione ben cinque giocatori fra cui scegliere i due da mandare in campo. Naturalmente ogni giocatore ha le sue caratteristiche particolari ed in molti casi è dotato anche di colpi davvero singolari. Se però tutto questo non vi basta potrete sempre costruirvi la vostra formazione con l'editor molto flessibile a vostra disposizione. Se scomparire l'indicazione di quale dei vostri giocatori ha la palla e il secondo non mostra quanto abbiate consumato il turbo. Entrambi sono molto utili per mascherare la vostra situazione rendendo più difficile la vita al vostro avversario. Si passa poi al Super Rebound che vi trasforma in una macchina da rimbalzi e allo Smarter Drone che accresce l'intelligenza artificiale del vostro compagno. Chiude questa carrellata l'Hide Attribute che impedisce ai vostri avversari di sapere pregi e difetti dei vostri giocatori. Prima si accennava all'intelligenza artificiale dei giocatori: proprio questo aspetto è stato nettamente



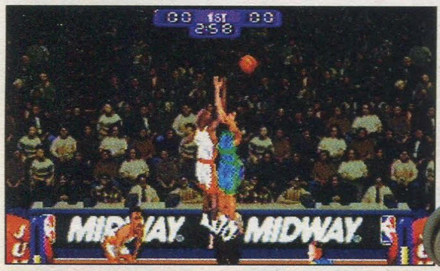




NBA Hang Time

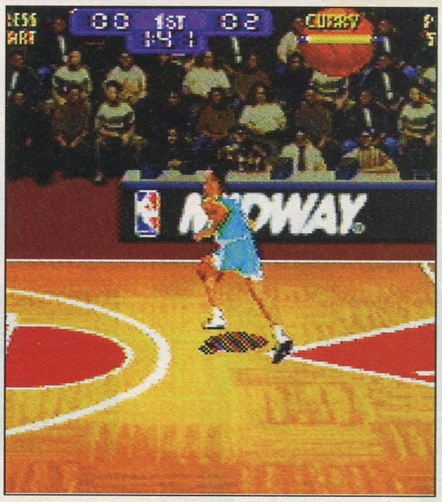

in **NBA Jam** i personaggi più assurdi e divertenti erano nascosti qui invece potrete comodamente costruirli come preferite scegliendo fra gli iperbolici soggetti a vostra disposizione, che vanno dagli alieni ad altri ibridi umani non meglio definiti. Una volta che avrete optato per le vostre sembianze preferite, avrete quaranta punti da suddividere fra le otto caratteristiche del giocatore così da poter decidere di costruire un ottimo schiacciatore, un rimbalzista o un cecchino infallibile. Qualunque sia stata la vostra scelta esiste poi una lista di cinque super poteri fra cui dovrete selezionare i due da attribuire a ogni giocatore. Si tratta di vantaggi non da poco durante il gioco e se ben scelti possono consentirvi di acquisire discreti vantaggi in partita. Si inizia con il No Tag Arrow e lo Stealth Turbo, il primo fa migliorato rispetto agli altri giochi del genere e qui i cestisti si muovono con intelligenza per il campo, senza dare l'impressione di muoversi solamente avanti e indietro seguendo passivi la palla. Rovescio della medaglia è rappresentato dal fatto che questo aspetto rende molto più difficili gli incontri, e così fin dai primi match dovrete metterci impegno per riuscire a portare a casa la vittoria. Come nel gioco Acclaim anche qui un giocatore che realizza tre canestri di fila diventa "on fire" vedendo così aumentare le proprie doti, novità è rappresentata dal fatto che se realizzate tre alley hoops o tre double dunk di fila avrete il "team fire" e lì per gli avversari saranno davvero dolori... A rendere il tutto ancora più coinvolgente e divertente ci pensa l'opzione per quattro giocatori che vi consentirà di passare ore e ore di sfrenato divertimento con gli amici, l'ideale in attesa che il tempo consenta di tornare a calcare gli amati playground.



Se vi era piaciuta la serie di *NBA Jam*, tralasciando il suo crollo finale, sicuramente impazzirete per questo *Hang Time*. L'azione di gioco è veloce e frenetica e se anche solo vi deconcentrate per qualche secondo rischiate di subire dei break decisivi da parte degli avversari. Oltre a una realizzazione tecnica eccellente, che viene coronata da una grafica accattivante e da una giocabilità ottima, bisogna dire che il gioco presenta dei particolari decisamente innovativi, come ad esempio la possibilità di creare i propri giocatori. Forse l'unico aspetto leggermente negativo è rappresentato dall'eccessiva difficoltà ma questo per alcuni potrà anche essere un pregio. Se amate i giochi sportivi molto arcade anche se poco realistici questo è uno dei titoli migliori usciti negli ultimi mesi.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4



PAGELLA

GRAFICA	91
SONORO	87
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	90

MEGA trix

Bentornati a MegaTrix, l'unica rubrica del "gioco sporco" per il cui utilizzo non è necessario avere una fedina penale macchiata né tantomeno una pessima reputazione nell'ambiente videoludico: occorre soltanto avere polpastrelli asciutti, polsi fermi e una abbondante riserva di pazienza, da usare quando un trucco non dà i risultati previsti (cosa che, quando si verifica, non dipende quasi mai dalla nostra volontà). Altrettanto abbondante, comunque, è anche la quantità dei trucchi proposti questo mese. Anzi, i fruitori di certi titoli faranno bene a procurarsi anzitempo della magnesia perché potrebbero fare indigestione. Tirate ordunque fuori il vostro joystick (ehm...) e buon appetito!

A cura di Fabio D'Italia

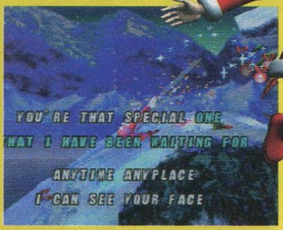
CHRISTMAS NIGHTS
SATURN

Il Regalo di Reala
Nella versione natalizia di NiGHTS, regolate la data su 4/1/97 (il giorno del Pesce d'Aprile) per giocare nei panni di Reala. Questa operazione farà inoltre apparire un altro regalo nella schermata dei regali grazie al quale potrete scegliere sempre Reala.

Natale Post-Nucleare
Regolate la data su 12/31/2099 (31 dicembre del 2099) e vedrete cadere dei fiocchi di neve viola!

Neve e Stelle Celestiali
Regolate l'orologio su 9:00 AM (le nove del mattino) e al posto della neve vedrete cadere delle lune crescenti. Regolate l'orologio su 9:00 PM (le nove della sera) e vedrete invece cadere delle stelle.







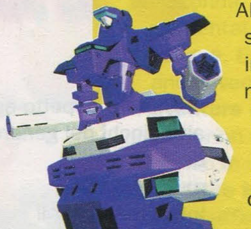
VIRTUAL ON
SATURN

Cambiare colore ai mech
Premete il Left Shift quando selezionate il tipo di partita ("Arcade", "Vs", "Ranking") per selezionare i mech che sfoggiano i loro colori alternativi.

Selezionare Jaguarandi
Alla schermata con la scritta "Start" tenete schiacciato GIU' e premete simultaneamente i due tasti Shift. Se il trucco è stato eseguito correttamente, dovreste udire un suono. Potrete così selezionare Jaguarandi.

Temjin e Raiden in Bianco
Alla schermata con la scritta "Start" tenete schiacciato GIU' e premete simultaneamente i due tasti Shift. Ora, quando selezionerete Temjin o Raiden, li vedrete indossare un'armatura lattiginosa.

Selezione dei livelli nella sequenza finale
Dopo aver ultimato il gioco, appaiono i titoli di coda. All'inizio di questi titoli ruotate simultaneamente il vostro pad direzionale in senso orario finché non vedete una minuscola astronave che vola nei pressi del pianeta: il vostro mech V-On verrà quindi salvato da detta navicella. Nella schermata delle opzioni troverete anche quella per la selezione degli stage.



Attacchi Speciali (Effettuabili solamente quando tutti gli indicatori delle armi sono al massimo)

• Temjin
Diagonal Dive: mentre saltate, premete SU, SU + Y, Y
Mossa Volante Alternativa con la Spada: Salto (SU + Y) (SU + Y)

• Viper 2
Flaming Dive: mentre saltate, premete SU, SU + Y, Y
Nota: Viper 2 verrà circondato da fiamme azzurre e si tufferà sul nemico diagonalmente infliggendogli gravi danni.

Flaming Dive, Versione Alternativa Salto (SU + Y) (SU + Y)

• Dorkas
Spinning Hammer: premete RIGHT SHIFT + Y

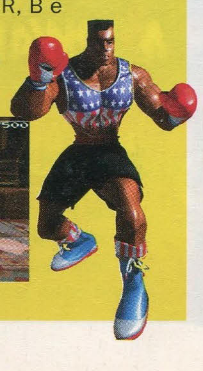


KILLER INSTINCT
SUPER NES

Trucco per la Velocità
Per aumentare la velocità di questo già frenetico titolo premete in sequenza AVANTI, L, R, B e A nella schermata del VS.







VIRTUA FIGHTER 2
MEGADRIVE

Nei panni di Dural
Alla schermata per la selezione del personaggio, tenete premuto SINISTRA finché non udite un conto alla rovescia, quindi attendetene la fine: Dural apparirà quindi ai vostri occhi e potrà essere selezionata.







FIGHTERS MEGAMIX

SATURN

Choose School Girl Honey
Prima di tutto dovete battere Honey in versione "scolaretta". Poi, alla schermata per la selezione del personaggio, spostatevi su Honey e premete X o Z. Il tasto X corrisponde alla sua tenuta rossa, mentre il tasto Z corrisponde a quella azzurra.

Opzioni di Immunità
Dopo aver giocato 500 partite (!) potrete avvalervi delle opzioni di immunità ai colpi dell'avversario per il primo come per il secondo giocatore.







Selezione della Musica in Modalità di Allenamento
Premete START per accedere all'elenco delle mosse, quindi premete "L" o "R" per cambiare la musica di sottofondo.

Shiba Modello Virtua Fighter 1
Premete X o Z per scegliere Shiba e potrete usare una Shiba alla Virtua Fighter.

Alterazione del Colore del Guardaroba
Per scegliere un secondo costume oltre a quello che il vostro personaggio già possiede, selezionate il personaggio premendo il tasto C.

Survival Mode Trick
Vincete 50 incontri in modalità di gioco "Survival" (con l'uso dell'opzione delle vite illimitate per il primo giocatore) e all'interno dell'opzione "Options +" si aprirà un menù che vi permetterà di scegliere lo stage in cui affrontare le partite in detta modalità.

Personaggi Nascosti
Terminate i *Courses* da "A" a "I" in modalità di gioco normale e avrete a disposizione tutti i personaggi nascosti, l'ultimo dei quali è la Daytona Car N°41. Potrete anche ottenere il BookKeep e il Portrait in "Options +" (il percorso "B" vi darà le versioni infantili di Sarah e Akira, il percorso "C" vi frutterà Ura e Bahn, e così via...).

Modalità di Gioco "Hyper"
Selezionate la modalità di gioco "Survival" e finite il gioco nei tre limiti di tempo disponibili: 3 minuti (dovete registrare almeno 2 vittorie), 7 minuti (almeno 6 vittorie) e 15 minuti (almeno 11 vittorie). Quindi, una volta selezionato "Options +", potrete usare una interessante modalità di gioco chiamata "Hyper".

Bark Natalizio
Alla schermata per la selezione del personaggio evidenziate Bark, quindi premete simultaneamente i tasti A, B e C. Quando avvierete la partita, Bark si calerà letteralmente nei panni di Babbo Natale! Ricordatevi di premere i tasti summenzionati insieme, altrimenti il trucco non funzionerà.



Il Triplice Fuoco di Janet
Janet può sparare la sua arma da fuoco per tre volte in successione. Non dovete fare altro che premere INDIETRO, AVANTI+, PUGNO+ e CALCIO per 3 volte consecutive.

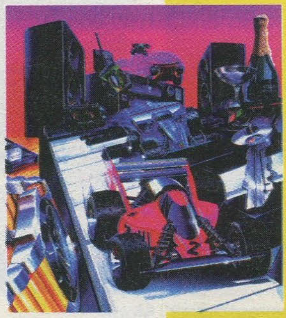
Rentahero's Batteries Explanation
Ogni venti secondi o giù di lì una delle batterie nella parte superiore dello schermo scompare. Una volta che tutte le batterie avranno subito la stessa sorte, la vostra armatura cadrà al suolo svelando una maglietta dedicata a Virtua Fighter oppure a Fighting Vipers.

Vetture Veloci e Maggiore Difficoltà
Mettete la partita in pausa e premete in sequenza SU, GIU', A, B, DESTRA, SINISTRA e quindi premete C. Togliete la pausa e sarete in grado di seminare i vostri avversari con estrema facilità.

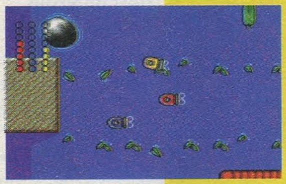
MICRO MACHINES 2

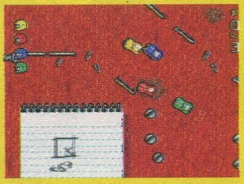
MEGADRIVE

Gioco più Difficile
Per affrontare una sfida più impegnativa, mettete la partita in pausa e premete in sequenza SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SU, GIU'. Infine, tenete premuto GIU' e nel frattempo togliete la pausa.



Gioco ancora più Difficile
Cari masochisti, questo è proprio il trucco che fa per voi! Mettete la partita in pausa e premete in sequenza SINISTRA, GIU', SU, GIU', DESTRA, GIU'. Infine tenete premuti simultaneamente A e GIU' e togliete la pausa.





REALM

SUPER NES

Energia Infinita e Salto dello Stage
Alla schermata per l'avvio della partita (Game Start) premete SU, X, B, R (il tasto R) e START insieme. Tenete questi tasti premuti finché lo schermo non comincia a dissolversi. Otterrete quindi energia infinita e, se i tasti SELECT e START vengono premuti insieme, attiverete il salto dello stage.

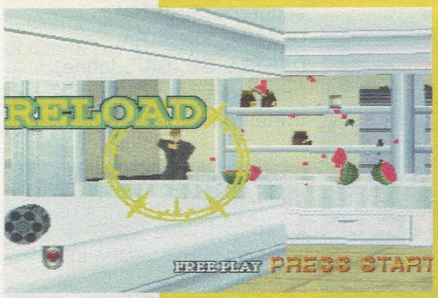




VIRTUA COP 2
SATURN

Ultimo Stage
Alla schermata per la selezione dello stage, colpite in continuazione la freccia dello Stage 1 finché il tempo non scade: dovreste così finire direttamente allo stage dell'ultimo boss ("Stop the Airship Bomb!").









Option Screen 3, Free Play & Mirror Mode
Se ultimerete il gioco in modalità Easy, potrete avvalervi del Free Play e della schermata delle opzioni numero 3, la quale vi permetterà di giocare in Mirror Mode.



Selezione del Personaggio
Alla schermata per la selezione dello stage usate il pad direzionale per inserire i seguenti codici...
Rage — Premete X per selezionare lo stage
Smartly — Premete Y per selezionare
Janet — Premete Z per selezionare
Potrete selezionare lo stesso poliziotto anche nel ruolo del secondo giocatore.

Selezione dell'Arma
Andate alla schermata delle opzioni numero 2 e regolate "Weapon Select" su ON. Quando giocate, inserite la pausa, sparate fuori dallo schermo e potrete selezionare qualsiasi arma che volete. E il bello è che potrete farlo tutte le volte che vorrete...



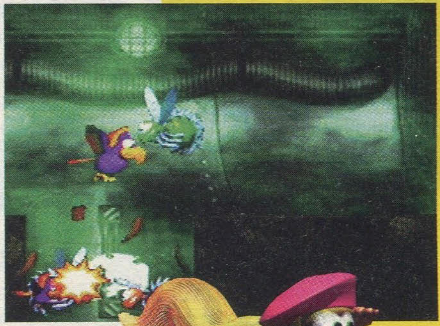
DONKEY KONG COUNTRY 3
SUPER NES



50 Vite in Saccoccia
Evidenziate un nuovo giocatore e premete L, L, R, L, L, R, L, R, L, R. Vi verrà quindi chiesto di inserire un codice. A questo punto dovrete semplicemente digitare la parola LIVES, dopodiché scenderete in campo con 50 vite!







Music Test
Evidenziate un nuovo giocatore e premete L, L, R, L, L, R, L, R, L, R. Quando vi viene chiesto di inserire un codice, digitate la parola MUSIC. Vedrete così apparire una schermata per la prova delle musiche grazie alla quale potrete fare quattro salti col vostro motivo preferito.





KEN GRIFFEY'S WINNING RUN
SUPER NES

Partite Notturne
Mettete la partita in pausa e premete SELECT, GIU', A e Y. Una volta che la veduta cambia, il giorno si tramuterà in notte e viceversa.

SUPER MARIO RPG

SUPER NES

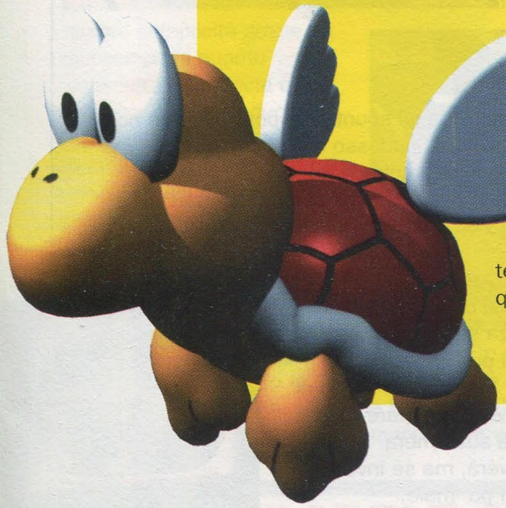
Trovare le carte
Ecco come trovare le varie carte nello stagno di Tadpole (Tadpole Pond). Suonate le note indicate per ottenere queste tessere...

ALTO CARD
SOL, LA, MI, RE, DO, RE, DO, RE

TENOR CARD
MI, DO, SOL, DO, RE, LA, SI, DO

SOPRANO CARD
LA, SI, DO, RE, SOL, DO, RE, MI

BRIGHT CARD
Recatevi alla Booster Tower e continuate a giocare col gioco Knife Guy finché questi non cede la tessera in questione.



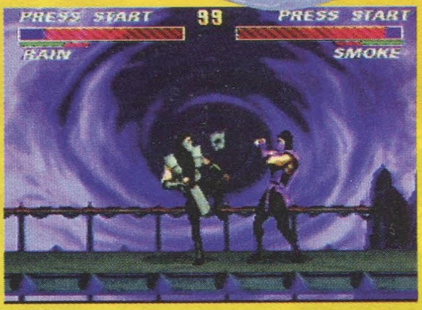
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

SUPER NES

Nei panni di Smoke Umano
Selezionate lo Smoke normale, quindi, alla schermata del VS, tenete schiacciato SINISTRA e premete HP, BK, HK e Corsa. Il secondo giocatore dovrebbe invece tenere schiacciato DESTRA e premere HP, BK, HK e Corsa. Et voilà, eccovi a controllare una versione umana di questa simpatica canaglia.







IRON MAN/X-O MANOWAR

GAME BOY

Passwords
Ecco un nutrito elenco di password per tutti i supereroi in erba che leggono la nostra rivista...



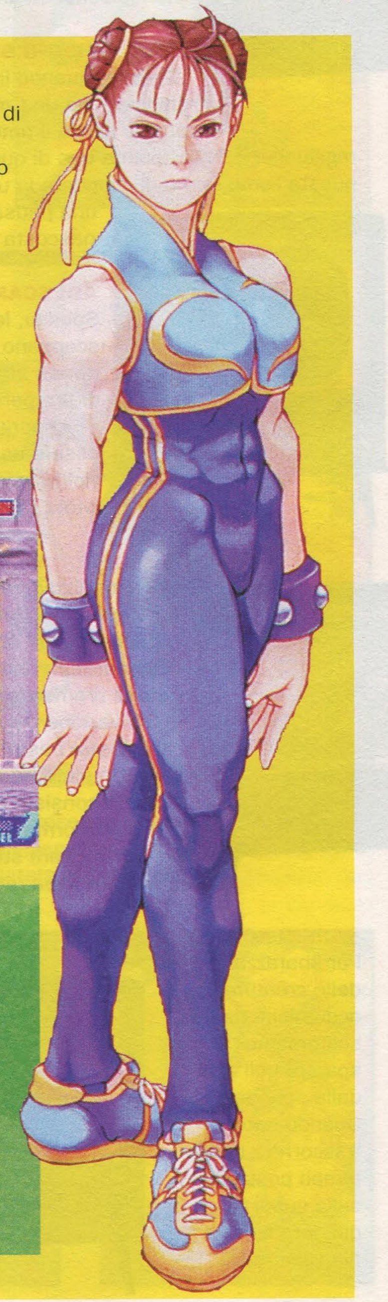


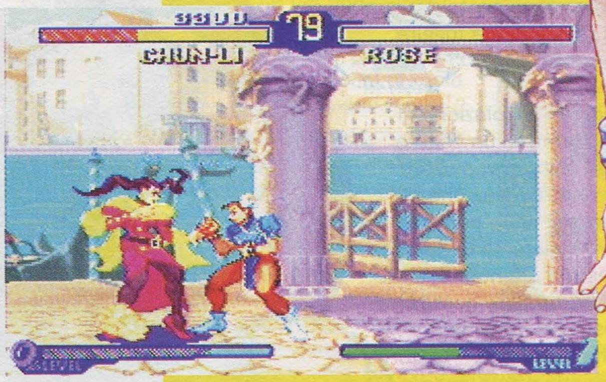
STAGE 1	TYCKPQ
STAGE 2	TJYPDF
STAGE 3	ZXCVBM
STAGE 4	KDZCPL
STAGE 5	MHGQZS
STAGE 6	SPLHRJ
STAGE 7	YPMBCK
STAGE 8	SDWZCM
STAGE 9	DPWMQZ
STAGE 10	LKLPDX
STAGE 11	XCSQSS
STAGE 12	MPQPRY
STAGE 13	JKRTSC
STAGE 14	DXCMGH
STAGE 15	LPJKHX

STREET FIGHTER ALPHA 2

SUPER NES

Il Costume Originale di Chun Li
Per giocare con la versione originale di questa incantevole lottatrice evidenziate Chun Li e tenete premuto START per cinque secondi, dopodiché, sempre tenendo premuto START, premete un tasto qualsiasi.

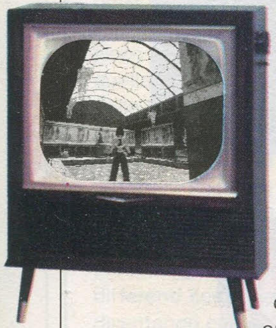






MEGA trix

Tomb Raider (parte prima)



LE TECNICHE DI LARA

In molti livelli la vita di Lara può essere resa meno difficile mediante l'utilizzo di particolari tecniche di gioco. Molte di esse sono già note alla maggior parte degli interessati, ma nel caso che qualcuno non le conosca ancora...

TIRO A SEGNO SENZA RISCHI

Spesso, quando incontrerete un animale, avrete a disposizione una zona sopraelevata dalla quale sparare senza il timore che il bersaglio possa raggiungervi. Non appena una di queste creature appare, recatevi su questa zona. Prima di scendere in una stanza di grosse dimensioni fate una pausa per vedere se qualche belva nascosta non transita da quelle parti.



ADESCAMENTO

Spesso, le creature contro cui lottate scappano. Se vi trovate in una zona sollevata, potete attirarli nuovamente nella vostra linea di tiro penzolando da una piattaforma o da una sporgenza. Una tecnica simile può essere usata sott'acqua saltando da vicino verso un posto dal quale potete rapidamente fuggire.



SALTO DIAGONALE

Spesso, giudicare l'angolazione di Lara quando si effettua un salto è difficile, quindi abituatevi a usare l'inquadratura neutra (cosa che si ottiene premendo il tasto per la disattivazione del sistema di riprese) che mostra l'esatto orientamento di Lara. Un sistema comune per tirare le cuoia consiste nel mancare una piattaforma quando si pensa che Lara stia effettuando un salto in linea retta.



ESSERI ACQUATICI

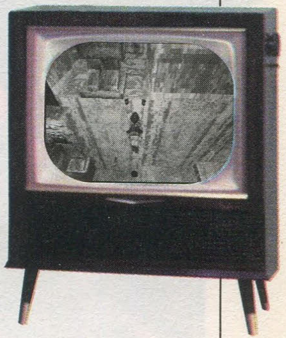
Per sbarazzarsi delle creature acquatiche basta solitamente sparare nell'acqua dalla sponda. Quando nuotate trascorrete il minor tempo possibile sulla superficie: qui, infatti, Lara è più vulnerabile.





SPUNTONI

Camminare fra gli spuntoni è possibile, ma non potete andargli addosso correndo o abbassarvi sopra di essi. L'unica eccezione è la fossa di spuntoni situata nel Colosseum, la quale presenta un'apertura nella quale potete calarvi.



AMPI BARATRI

Qualsiasi cosa abbia una lunghezza superiore a un paio di blocchi può essere fatalmente pericolosa per Lara. Il modo più sicuro di giudicare le distanze consiste nell'abbassare Lara sopra una estremità e vedere la sua ombra. Se questa è visibile, Lara sopravviverà, ma se invece è molto piccola, potrebbe farsi un po' male.

SALTO PERFETTO

Per i salti con rincorsa non è necessario giudicare quale sia il momento giusto. Se vi portate su di un'estremità e fate un salto all'indietro, Lara avrà la distanza giusta per saltare, sempre che premiate il tasto del salto non appena inizia a correre.

SALTO IMPERFETTO

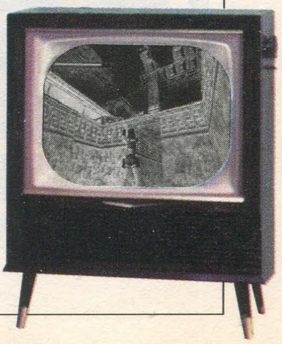
Attenzione a non saltare con troppa rincorsa altrimenti Lara potrebbe sorvolare una piattaforma. Per baratri lunghi un blocco usate sempre il salto da fermo.

MIRARE IN BASSO

A volte Lara può rifiutarsi di mirare alle creature che si trovano ad una quota estremamente inferiore rispetto alla sua. Usare il tasto per la disattivazione del sistema di riprese mentre si spara può aiutare ad aggirare questo problema.

I SALVATAGGI DELLA PARTITA

I punti di salvataggio contenuti in Tomb Raider sono situati in posti di non facile individuazione per cui salvare la partita non appena se ne incontra uno non sempre è una buona idea. Spesso infatti può esserci un'impresa molto importante che vi aspetta poco più avanti, quindi è meglio tornare al punto di salvataggio e usarlo dopo averla portata a termine. Una volta usato, un punto di salvataggio non sarà più disponibile.



THE INCAN SCION CAVES



Un livello semplice, concepito allo scopo di mettervi a vostro agio nella dinamica del gioco. Il percorso che porta alle caverne richiede che scaliate la parete rocciosa sul lato sinistro quando girate il primo angolo. Il vostro primo incontro con i pipistrelli seguirà subito dopo. Al termine di questo corridoio, saltate giù, dentro una grossa camera con una piccola fossa alla sua estremità. Questa conduce a una porta controllata dall'interruttore singolo.



La stanza successiva è una fossa dalla quale potete tirarvi fuori. Passateci attraverso fino a raggiungere una grossa stanza con due ponti. Potete sparare a un paio di lupi dai ponti e abbandonare la zona dall'altro lato. Un salto in rincorsa vi permetterà di superare la fossa degli orsi. Sul lato sinistro della scala si trova un kit medico. La stanza successiva contiene un semplice meccanismo a tempo, azionato da un interruttore, che apre una grossa porta.

L'ultima sezione del livello va affrontata cadendo attraverso le piastrelle fasulle, correndo verso l'estremità opposta del livello superiore della stanza rettangolare e saltandoci attraverso. All'estremità opposta di questo lato c'è l'interruttore di una porta.

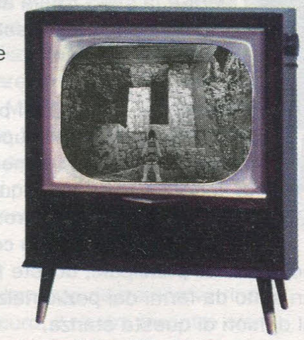
SEGRETI

1. Nella prima stanza coperta di neve c'è una piccola alcova nell'angolo all'estrema sinistra che può essere raggiunta saltando da una roccia.
2. Nella zona delle caverne con i pipistrelli c'è una sporgenza rialzata sulla sinistra. Noi non siamo ancora riusciti a raggiungerla: volete provarci voi?
3. Nella stanza con il fitto fogliame c'è un'anticamera contrassegnata in modo vago che può essere raggiunta saltando verso una piattaforma sporgente sulla sinistra.

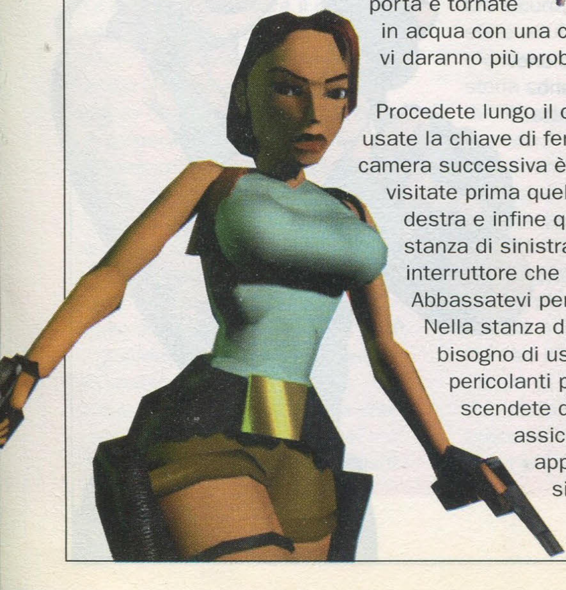
CITY OF VILCABAMA



Verrete assaliti immediatamente da un branco di lupi. Di solito, il modo migliore di affrontare molteplici aggressori è quello di mantenersi in volo con le capriole laterali. Molti animali vi prendono di mira lentamente. Inoltre rotolando a 180 gradi potrete ruotare e sparare rapidamente.



In seguito tornate alla stanza con la piscina. Camminate con cautela e cercate di fare uscire l'orso, quindi dirigetevi verso la piscina e tuffatevi. Nuotate attraverso il corridoio alla vostra destra cercando la luce che filtra attraverso l'acqua all'estrema destra. Azionate l'interruttore per aprire una botola. Nella stanza di sopra usate l'interruttore e aspettate che l'orso avverta la vostra presenza. Una volta entrato chiudete la porta e tornate in acqua con una capriola. Gli orsi non vi daranno più problemi.



Procedete lungo il corridoio più decorato e usate la chiave di ferro nella serratura. La camera successiva è divisa in tre stanze: visitate prima quella a sinistra, poi quella a destra e infine quella al centro. Nella stanza di sinistra, salite per trovare un interruttore che apre la stanza di destra. Abbassatevi per evitare di farvi male. Nella stanza di destra non avete bisogno di usare le piastrelle pericolanti per salire. Quando scendete dal piano superiore assicuratevi che i punti di appoggio del secondo piano siano sotto di voi.

L'ingresso della terza stanza è occupato da una trappola. Tre pendoli affilati come rasoi oscillano di fronte a voi. Recatevi prima al centro della piattaforma e quindi pigiate in avanti per correre attraverso la lama. All'estremità opposta un interruttore vi farà piombare in acqua.



Nella fossa colma d'acqua della stanza successiva, sulla destra, c'è un passaggio che conduce a una serie di gradini. Sul piano superiore c'è un interruttore che dovete azionare per aprire la porta del piano. Da qui potete anche sparare all'orso. Abbassatevi e salite di corsa la scala all'estremo angolo destro per raccogliere degli oggetti. Tornate alla stanza con la pozza d'acqua e usate la chiave dell'idolo che avete precedentemente raccolto.

THE LOST VALLEY

Tuffatevi nel fiume. Questo vi farà cadere dalla cascata. Tiratevi fuori dall'acqua ai piedi della cascata e sparate ai lupi. Calatevi nello stretto passaggio e poi tiratevi su dal versante opposto. Sull'altro lato della risalita c'è la valle vera e propria. Preparatevi all'attacco da parte di un raptor non appena volterete il primo angolo. Nella vallata transitano in tutto quattro raptor. Dopo averne uccisi due, camminate verso il ponte di funi in rovina: questo dovrebbe attirare l'attenzione del T.Rex. Tornate correndo da dove siete venuti, arrampicandovi per entrare nella piccola alcova situata sul lato sinistro della parete. Qui il T.Rex non potrà raggiungervi ma voi potrete abbatterlo.





Ora dovete trovare tre pezzi di un ingranaggio. Il primo si trova nel tempio all'estremità opposta della vallata, sommerso nella parte destra della vasca ornamentale. Una volta usciti dal tempio, vedrete un'apertura a metà della scogliera sulla destra. Entrateci e vi ritroverete sul ponte di funi in rovina. Dovete effettuare un salto in rincorsa e tendere le mani per raggiungere il lato opposto. Qui troverete il secondo pezzo di ingranaggio. Per trovare l'ultimo pezzo dovete attraversare un passaggio scavato nella parete vicino a una delle grandi cascate. Raggiungerete una piccola pozza con un pinnacolo che si erge dietro di essa. Inerpicatevi sul pinnacolo e sarà fatta.



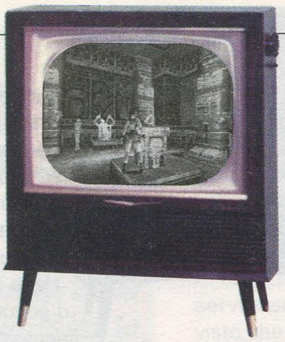
Ora riportate i pezzi al punto di partenza del livello. Seguite la corrente nella direzione opposta saltando parecchie volte. I pezzi vanno infilati in un meccanismo che dovrà essere messo in moto azionando l'apposito interruttore. Fatto ciò, il fiume cambierà direzione. Calatevi in acqua e prendete il fucile a pompa che si trova accanto allo scheletro. Nuotate lungo questo passaggio, che per un certo tratto diventa sotterraneo: riemergerete in una stanza segreta. Tornate indietro a nuoto e saltate sopra il cancello nell'acqua per raggiungere il letto asciutto del fiume. Scendete alla cascata e imboccate il passaggio appena svelatosi per raggiungere Qualopec.

SEGRETI

1. Nell'angolo più remoto della vallata perduta si trova una piccola alcova in cui entrare.
2. Nell'area in cui raccogliete il fucile, nuotate attraverso un lungo passaggio per trovare una stanza nascosta.
3. Saltate dal ponte che sovrasta il fiume sulle rocce presso la sorgente.



TOMB OF QUALOPEC



Per raggiungere lo Scion dovete aprire tre cancelli. Questi, infatti, bloccano il passaggio sulla sinistra. Davanti a voi c'è una sfera di pietra che viene attivata se si corre verso di essa. Il cancello di destra viene aperto mediante l'interruttore e conduce a tre enigmi. Quello alla vostra destra è il meno difficile. Spingete due blocchi per scoprire un interruttore, ma state attenti agli spuntoni. Quello al centro porta ad un interruttore fasullo che vi fa piombare in una camera più in basso, dove un blocco va rimesso al suo posto per poter accedere al vero interruttore. La stanza di sinistra è la più complessa. Calatevi nella stanza principale e imboccate il passaggio sulla sinistra. Effettuate un salto da fermi dalla colonna per raggiungere un passaggio più alto e calatevi sopra la seconda colonna. Effettuate di nuovo un salto da fermi per trovare il primo interruttore. Tornate alla stanza dell'ingresso e azionate il secondo interruttore. Tornate alla seconda colonna, ora spostata, ed eseguite due salti in diagonale per raggiungere il passaggio al di sopra degli spuntoni. Sulla via del ritorno non tentate di saltare nuovamente sulle colonne: è più sicuro saltare dal basso. Il passaggio sinistro nella prima stanza ora è aperto. Da qui dovrete solamente oltrepassare alcune statue, dopodiché raggiungerete lo Scion, custodito nella sala del trono. Agguantate il pezzo, evitate la muratura franante e recatevi nuovamente alla cascata, dove Larson è pronto a sfidarvi in un duello con la pistola.

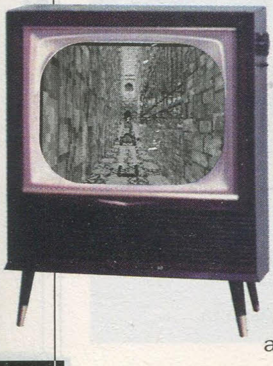
SEGRETI

1. C'è una stanza segreta dietro la prima statua sulla sinistra ai piedi delle scale.

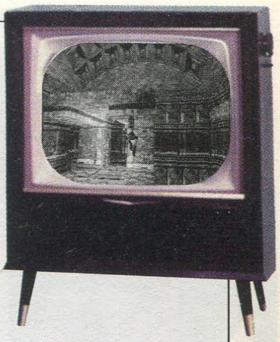


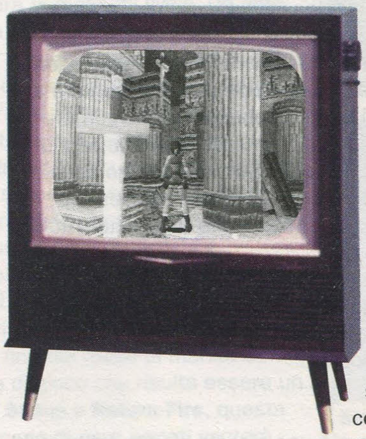
ST. FRANCIS FOLLY

Due leoni vi daranno la caccia fin dal punto di partenza. Salite sulla piccola cresta su entrambi i lati dell'atrio principale per stare al sicuro. Ora tirate il blocco fino a metterlo sopra la mattonella a forma di Omega. Non accadrà nulla, ma avrete compiuto il primo passo per aprire una porta. Ora spingete il blocco finché non si trova sopra la mattonella a forma di Omega più lontana. All'estremità più remota dello schermo si aprirà una porta. Una volta oltrepassata, azionate l'interruttore ma state pronti ad affrontare tre scimmie. Nella stessa zona troverete un secondo interruttore. Tornate fuori e, spingendolo, togliete il blocco dalla mattonella a forma di Omega in modo che risulti adiacente alla colonna più piccola. Salite sopra quest'ultima ed eseguite salti in rincorsa per raggiungere l'arco all'estremità opposta. Potrete raggiungere la porta sull'altro capo saltando lungo il lato destro. Ogni volta che vi imbattete in un vuoto largo due blocchi dovete eseguire un salto con rincorsa. Affrontate questa sezione con calma.



Lara discende un pendio per finire in un canale d'acqua. Nuotate velocemente fino all'estremità opposta e tiratevi fuori. L'interruttore, una volta azionato, prosciuga il corridoio e rende l'uccisione del coccodrillo un'impresa più facile. Usate la tecnica di adescamento per averlo a portata di tiro. Salvate la vostra partita. Dovreste vedere la vostra missione come qualcosa di diviso in due parti. Prima scendete sino a raggiungere l'estremità inferiore dello schermo azionando i quattro interruttori che aprono le corrispondenti stanze degli enigmi. Quindi, salite fino a raggiungere l'estremità superiore dello schermo e affrontate ognuna di queste stanze nel giusto ordine. Non usate il punto di salvataggio situato al centro per primo! Azionate tutti gli interruttori e usate il punto di salvataggio situato più in basso. Perché non affrontare le stanze non appena si aprono? Le ragioni sono due: 1) avrete bisogno di arrampicarvi e saltare con maggiore notevolmente maggiore, e 2) Pierre Dupont apparirà una volta che avrete due chiavi.





Andate lentamente poiché la morte è sempre vicino a voi in questi frangenti. La maggior parte dei salti dovrà essere preceduta da una rincorsa e il più delle volte sarà meglio camminare. Usate l'inquadratura neutra per verificare che fronteggiate la parte giusta. I pipistrelli sono un problema: possono facilmente farvi cadere da una estremità. Per localizzarli estraete le vostre pistole e fate spostare in circolo Lara finché non si fissa su un bersaglio. Non potete colpire un pipistrello a distanza ravvicinata. Orientatevi mediante una parete alle vostre spalle e saltate a ritroso per lasciare dello spazio fra voi e i pipistrelli. Quando dovete sparare ai leoni e a Dupont sul pianterreno, mettetevi sopra la piattaforma direttamente sovrastante: è il posto ideale. Ed ora eccovi alle quattro stanze che costituiscono il livello...



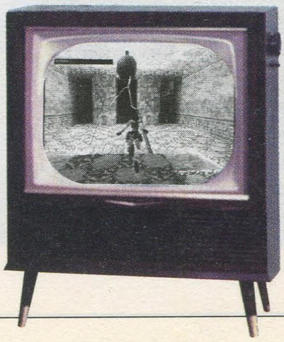
Neptune — Porta: al piano superiore. Interruttore: al piano mediano. Nuotate verso il basso velocemente e azionate l'interruttore che sta esattamente di fronte a voi. Troverete la chiave alla vostra sinistra, e l'uscita più avanti.

Atlas — Porta: al piano mediano. Interruttore: al piano inferiore. Non appena la sfera comincia a rotolare verso di voi, usate la capriola a 180° e iniziate a correre verso la fossa. Saltate all'indietro per abbracciare la parete mentre la sfera rotola al di sopra della vostra testa. Potrete accedere alla chiave salendo attraverso l'apertura sulla parete alla vostra sinistra.



Damocles — Porta: al piano inferiore. Interruttore: al piano superiore. Una volta che avete la chiave, il modo più sicuro di superare le spade è quello di camminare tutto all'indietro. Per raggiungere la piattaforma centrale nella stanza principale, dovete fare un salto da fermi dal pezzo rialzato al di fuori di questa stanza.

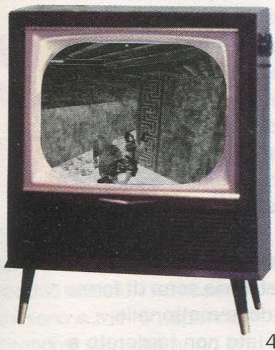
Thor — Porta: al piano mediano. Interruttore: al piano mediano. Correte oltre la palla infuocata. Mettetevi sulla mattonella situata sotto il martello e aspettate che quest'ultimo cada. Spingete il blocco fino





alla balconata rialzata e quindi spingete l'altro blocco per poter scavalcare con un salto il vuoto.

Una volta che avete tutte e quattro le chiavi, dovete impallinare Dupont e inserirle nelle serrature in fondo allo schermo.

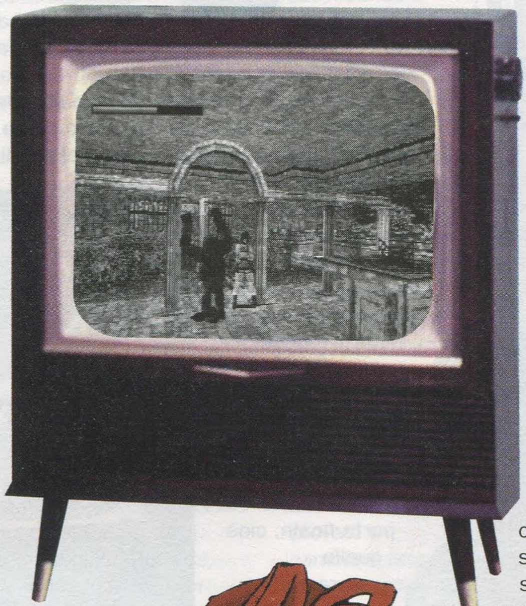


SEGRETI

1. Nella prima stanza c'è una stanza sul lato destro a cui potete accedere dalla prima colonna sulla destra. Dovete saltare e rimbalzare sulle pendenze per agguantare la sporgenza superiore.
2. Quando raggiungete la fine del lungo scivolo, saltate oltre l'acqua: troverete così una stanza segreta.
3. Nella parte centrale del corridoio pieno d'acqua c'è un buco mediante il quale potrete raggiungere una piccola stanza segreta.
4. Nella stanza di Damocles, salite per raggiungere l'area sopra il basamento con la chiave.

THE COLOSSEUM

Ci sono due coccodrilli da uccidere nell'acqua prima di andare a nuotare, e due leoni una volta riemersi. Salite sulla facciata coi pilastri dall'estrema di sinistra: nelle vicinanze troverete un buco mediante il quale potrete raggiungere il secondo piano. Correte fino all'estremità e gettatevi in una piccola buca situata presso la parete della caverna, alla vostra sinistra. Troverete una fossa con due coccodrilli facilmente liquidabili. Raggiungete la sponda sinistra poi salite.



A corridoio inoltrato vi imbatterete in un cancello con un interruttore. Questa strada non porta che nuovamente fuori, alla facciata, quindi salite di corsa la serie di scale. Attenzione: Pierre vi sta aspettando. Nell'auditorio, uccidete più animali che potete, quindi calatevi nella fossa e correte verso l'estremità settentrionale. Lungo il passaggio c'è una stanza con due leoni e due interruttori. L'interruttore nella parete più lontana apre una porta situata nell'estremità meridionale della fossa. Oltrepassatela preparandovi ad affrontare una prova di agilità. Salite sulla piattaforma nella stanza più grande e precipitatevi verso l'interruttore nella stanza alla vostra sinistra. Azionatelo e usate la capriola a 180°, quindi precipitatevi nella stanza alla vostra destra (ignorando la piattaforma) ed eseguite una capriola in avanti per raggiungere il retro del cancello interno.





A questo punto dobbiamo dire che esiste un modo per evitare tutto questo trambusto. Andate alla fossa piena di spuntoni nell'arena principale. Calatevi dall'estremità senza però completare l'azione e osservate la vostra ombra: quando essa si troverà in uno spiazzo privo di spuntoni potrete calarvi nella fossa subendo danni trascurabili. Salite per raggiungere il soffitto dissestato ed eseguite un salto diagonale in due stadi per raggiungere la balconata imperiale. State attenti alle scimmie, quindi cercate con lo sguardo il blocco che dovrete tirare per scoprire un interruttore.



Ora dovete visitare le tre stanze d'angolo del colosseo, ognuna delle quali contiene un enigma. Iniziate all'estremità meridionale. Quando entrate nel corridoio saltate nella fossa senza esitare. La seconda camera comporta l'effettuazione di una serie di salti, ma la parte più difficile è scendere. State sempre lontani una mezza misura dall'estremità per atterrare senza problemi sulla piattaforma inferiore. L'ultima stanza conduce a una breve nuotata, durante la quale dovrete azionare un interruttore.

Ora tornate alla balconata imperiale mediante la fossa. Nella fossa ci sarà una nuova scimmia, perciò state attenti. Dalla balconata passate attraverso la porta ai piedi delle scale, quindi usate la vostra chiave per aprire il cancello **across** l'acqua: potrete così raggiungere il livello successivo.



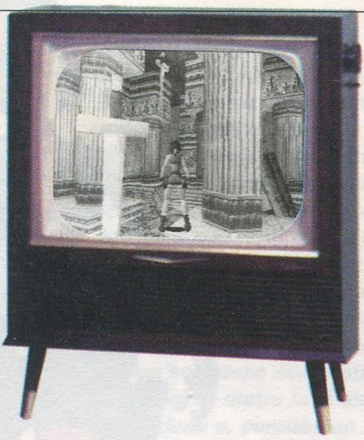
SEGRETI

1. Mentre vi tirate fuori dalla fossa dei coccodrilli, ergetevi a metà strada per trovare una piccola alcova e cartucce per il vostro fucile.



PALACE OF MIDAS

Entrateci attraverso un canale d'acqua, uscite dalla stanza del palazzo con la pozza e voltate a destra, quindi salite le scale per accedere all'arena principale. Dopo aver ucciso gli animali saltate oltre i pinnacoli per raggiungere la zona centrale, che presenta un quintetto di interruttori. Prima andate sotto e azionate l'interruttore che vi permetterà di raggiungere di nuovo questa zona dal pianterreno. Gli interruttori aprono le porte che permettono di uscire da questa stanza per mezzo di un codice indicato sulla sommità delle porte.





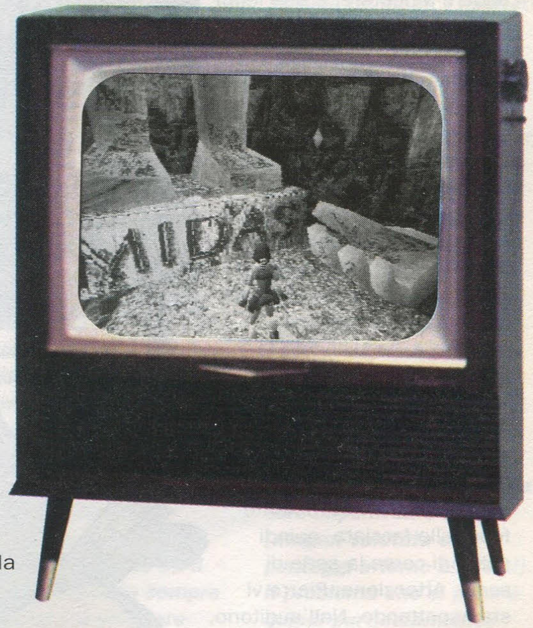
Ognuna di queste stanze porta ad una barra di piombo che Lara deve raccogliere. La più semplice è quella sulla sinistra: qui la barra si trova all'altro capo di una lunga pozza. Lara deve saltare oltre le colonne sormontate dal fuoco. Queste vengono disattivate per un breve periodo quando Lara incrocia la "linea di partenza". L'unico modo di raggiungere l'altro capo entro questo periodo di tempo consiste nel correre e saltare ripetutamente. Se Lara verrà toccata dalle fiamme, continuerà a bruciare finché non morirà o non si tufferà nell'acqua.



La terza stanza, ossia la prima sulla destra, è facile quasi quanto quella summenzionata. Attraversate il passaggio sulla destra della stanza ed estraete il blocco. Un meccanismo farà sollevare in sequenza una serie di blocchi. Il rischio principale, in questa situazione, è quello di precipitare da una colonna mentre si corre. Abbiate cura di smettere di spingere il pad in avanti una volta in volo. La colonna finale conduce ad un'alcova, ma al suo interno c'è una scimmia che ha il compito di provare a spingervi per farvi cadere sopra gli spuntoni.

La seconda dalla porta di sinistra conduce ad una zona ben separata da tutto il resto. Prima recatevi all'estremità opposta, scendete le scale ed estraete il blocco di legno. Si sentirà un casino allucinante. Ora salite tutte le scale: scoprirete così che la stanza è stata distrutta. Questo vi permetterà di saltare con tre salti diagonali in successione: il primo per raggiungere la zona piatta sulla destra, il secondo per raggiungere la colonna centrale e il terzo per raggiungere un punto vicino all'uscita sull'estremità opposta. Ora vi trovate in una grande caverna contenente un acquedotto. Ci sono scimmie in superficie e coccodrilli nell'acqua. L'unica cosa interessante, in questo livello, è una stanza segreta alla quale potrete accedere nuotando attraverso l'acquedotto. Prima, però, sarà meglio togliere di mezzo i coccodrilli. Ora dovrete scendere al secondo piano, il che sarà possibile solo nel punto in cui siete entrati. Saltate oltre l'arcata. Nella seconda e quarta alcova ci sono delle scimmie. Ora guardate oltre il muro davanti al terrazzo. C'è una sporgenza stretta a cui potrete aggrapparvi con un salto. Saltate dove la sporgenza è più bassa. Andate in avanti finché la vostra ombra non è visibile. Salite su e voltate: sul lato opposto c'è un passaggio.

Correte lungo un interminabile corridoio finché non raggiungete una zona di forma ovale. Qui troverete delle mattonelle pericolanti. Sull'altro lato non tarderete a raggiungere il tetto di un tempio: qui troverete la barra di ferro. Calatevi da questo punto (facendo attenzione agli animali) e passate attraverso la porta per raggiungere l'interruttore. Azionandolo, potrete accedere all'area botanica che porta al di fuori della prima stanza con la pozza. Tornate lì e salite sulla balconata all'estremità opposta del giardino. C'è un passaggio segreto che conduce alla stanza di Midas. Portate le vostre tre barre di ferro all'estremità della mano frantumata di Midas, una per volta, e le vedrete trasformarsi in oro. Portate le tre barre nella stanza principale e recatevi al vostro "scalo": la porta finale, cioè quella sovrastata dalla grande balconata. Usate le vostre tre barre d'oro per aprire la porta.



SEGRETI

1. Quando vi calate nell'acquedotto, cercate i due fucili abilmente nascosti da quelle parti.
2. Al termine dell'acquedotto c'è una stanza dove una serie di salti perfetti lungo degli argini scoscesi vi permetterà di trovare alcune cartucce.

PROSSIMAMENTE

La conclusione della guida nel prossimo numero con l'esplorazione completa dell'Egitto e di Atlantide!


cHi Non c'é Non ci sArà
Luciano Pavarotti
1° Fiera Multimediale
FUTUR SHOW
Bologna 9 - 13 Aprile 2997
E-MAIL: futurshow@futurshow.it • INTERNET: http//www.futurshow.it

Exhumed

(PARTE PRIMA)

Secondo la nostra modesta opinione, Exhumed è superiore a Quake come sparatutto in prima persona per un solo giocatore. Inoltre è molto difficile, per cui immaginiamo che vi occorra un po' di assistenza. Anziché proporvi un viaggio non-stop attraverso i meandri del gioco, abbiamo deciso di presentare questa guida come un insieme di mappe corredate da annotazioni. Ci auguriamo che questa trovata incontri la vostra approvazione. Ma non indulgiamo oltre nei convenevoli e mettiamoci in cammino!



CONSIGLI GENERALI

L'ARTE DEL SALTO

Per effettuare salti precisi vi consigliamo, quando potete, di guardare verso il basso in quanto ciò vi permette di vedere esattamente dove si trovano le sporgenze. Consigliamo inoltre di sovrapporre la mappa sullo schermo, in quanto la freccia che campeggia su di essa vi dà l'esatta posizione.

LA MIA FIDA SPADA

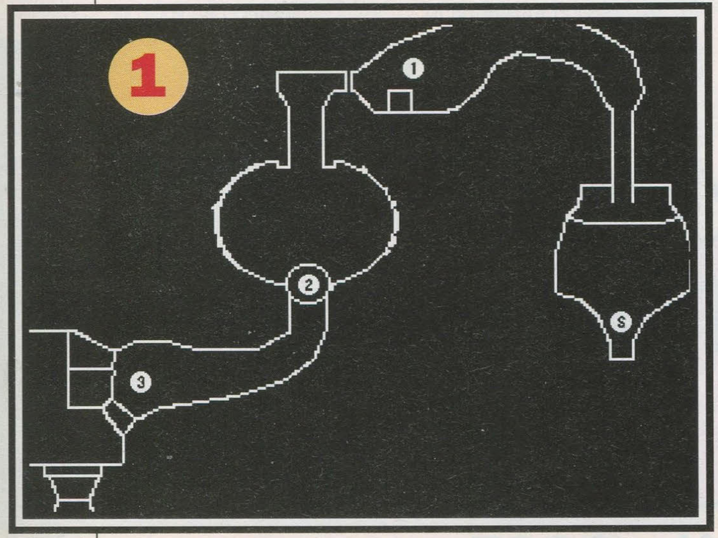
Le uniche armi che potete usare sott'acqua sono il machete, le Amun Bombs e il Cobra Staff. Se dovete affrontare i pesci con il pugnale, avventatevi su di essi dal basso. Se invece le vostre vittime designate sono i ragni, attaccate dall'alto, previa un'occhiatina di accertamento.

VAI DI POTENZA

Dato che ottenete un power-up a caso ogni volta che distruggete un contenitore, il più delle volte potreste trovarvi a corto di energia vitale o di potenza di fuoco. Per evitare questo inconveniente raccogliete i power-up solo quando è davvero necessario (in altre parole, non agguantate l'icona per l'alimentazione di un'arma grossa se il suo indicatore di potenza è quasi al massimo). Inoltre è meglio che manteniate la vostra arma preferita al massimo della potenza, pur assicurandovi che anche nelle altre armi ci sia un po' di potenza in vista di un loro eventuale quanto necessario utilizzo.

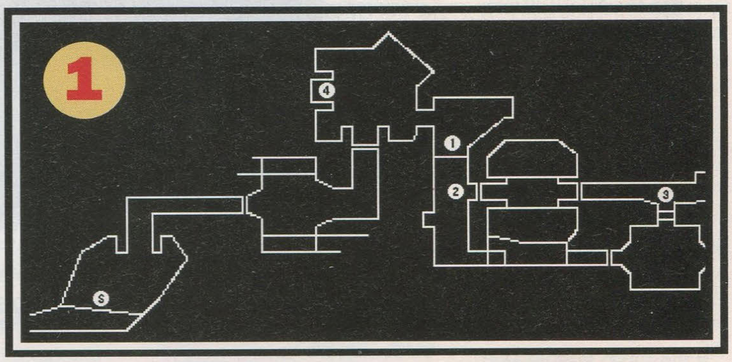
LIVELLO 1 — MAPPA 1

Questo livello è un gioco da ragazzi. Raccogliete la pistola nel punto 1, quindi prendete l'ascensore in discesa nel punto 2. Sparate ai teschi nel punto 3 per aprirvi la strada fino alla stanza successiva.



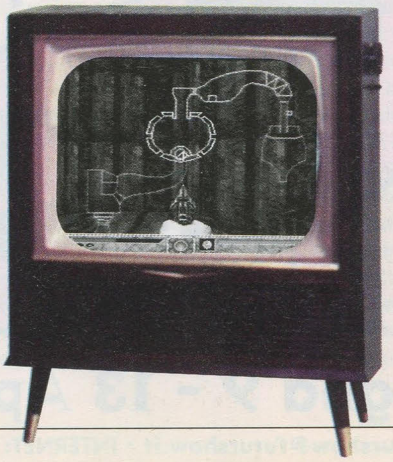
La prossima porta alla vostra sinistra viene aperta da un interruttore che si trova accanto ad essa. Superato questo scoglio, non dovete fare altro che colmare la distanza che precede il vostro incontro con Rameses e con la fine dello stage.

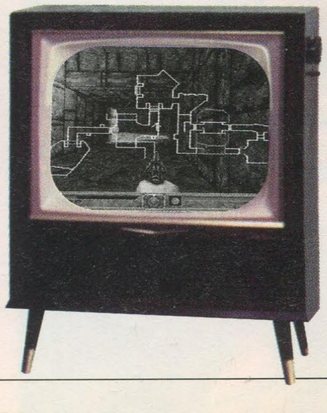
KARNAK (1ª VISITA)



LIVELLO 2 — MAPPA 1

Anche la vostra prima incursione a Karnak non presenta particolari difficoltà. Andate al punto 1 e sparate ai teschi per aprire una breccia nella parete. Al punto 2, oltrepassate la porta alla vostra sinistra: essa vi condurrà a un ponte che sovrasta una pozza d'acqua. Oltrepassate quindi la porta che si erge davanti a voi e troverete un cammello che attende al punto 3.

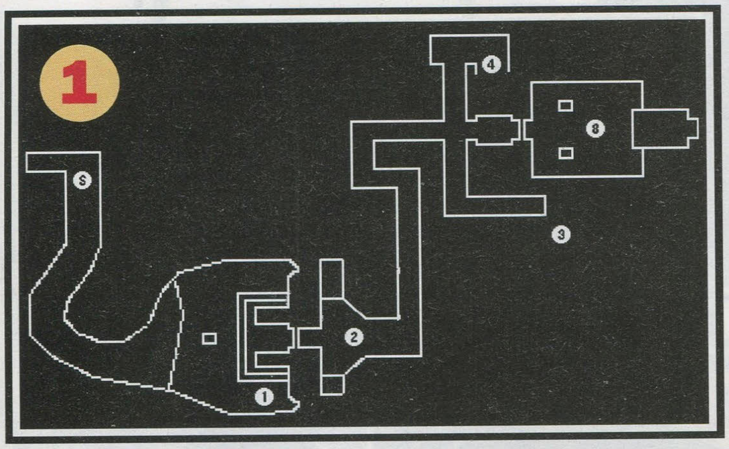




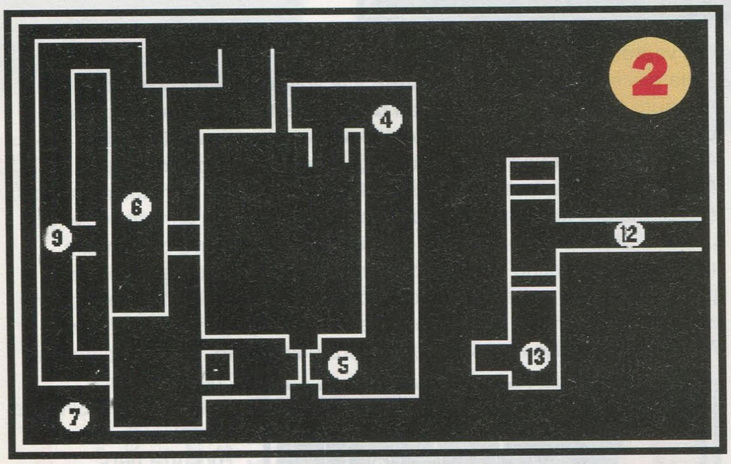
KARNAK SANCTUARY

LIVELLO 2 — MAPPE DA 1 A 4

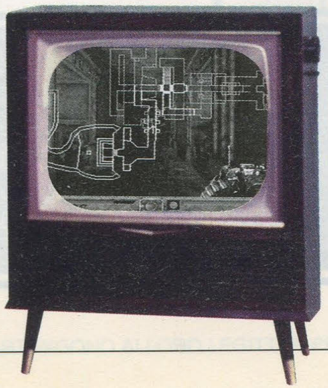
Ora le cose iniziano a prendere una piega più complessa. Raccogliete l'M60 e il Simbolo del Potere al punto 1, quindi sparate ai teschi nel punto 2 per aprire una breccia nella parete. Dirigetevi quindi al punto 3, dove troverete una moltitudine di power-up e il Simbolo del Tempo. Cambiate mappa al punto 4, quindi oltrepassate la porta del Tempo al punto 5. Salite su fino al punto 6, evitando il fiume tossico alla vostra destra, quindi togliete di mezzo la guardia Annubis e percorrete il corridoio dietro di esso fino a raggiungere il punto 7. Davanti a voi c'è una piattaforma fluttuante che reca il Simbolo della Guerra. Per

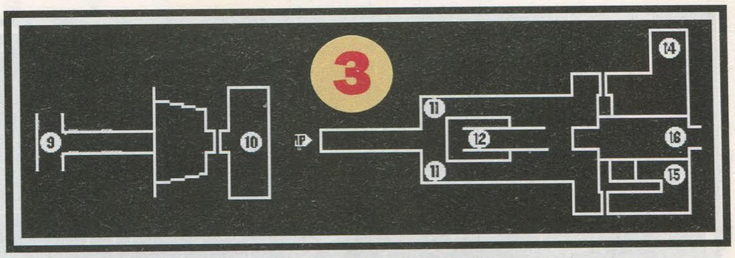


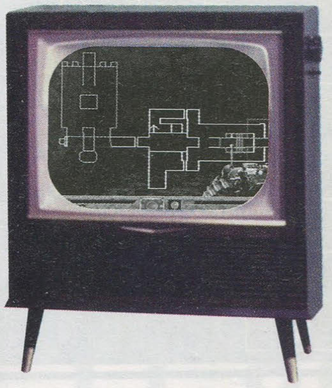
raggiungerla dovrete effettuare un salto al momento giusto, ma se riuscite a sostare sulla piattaforma potrete raccogliere una ricarica per la vostra energia vitale nell'alcova alla vostra destra.
Ora che avete il Simbolo della Guerra potete entrare nella stanza al punto 8. Qui troverete il Simbolo della Terra; la porta abbinata a questo simbolo si trova al punto 9. Raggiunto il punto 10, un globo di fuoco sparato dal basso distruggerà alcuni teschi che vi bloccano la strada. Questo non sarà che il primo di una serie di globi di fuoco sparati con frequenza regolare: saltate e correte al momento giusto per evitarli,



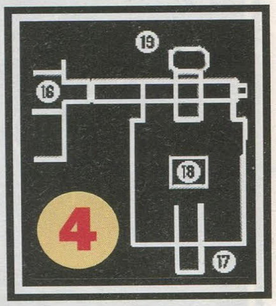
quindi proseguite senza sosta finché non raggiungete il punto 11. Raggiunto da qui il punto 12 cambiate mappa, quindi andate ad azionare l'interruttore nel punto 13. Si schiuderà così una parete che vi permetterà di andare ad azionare un altro interruttore nel punto 14. Si schiuderà così un'altra parete che vi permetterà di raggiungere il punto 15. Da qui dovrete salire fino al punto 16 e quindi cambiare la mappa corrente con quella finale.
Raccogliete i Sandali di Ikumptet al punto 17: questi faranno confluire maggiore potenza nei vostri salti, così che possiate raggiungere la piattaforma mobile al punto 18. Recatevi quindi alla piramide viola nel punto 19, la quale vi teletrasporterà alla tomba di Rameses. Dopo che Rameses ha detto la sua, vale la pena tornare un attimo al Santuario. Se voltate a sinistra







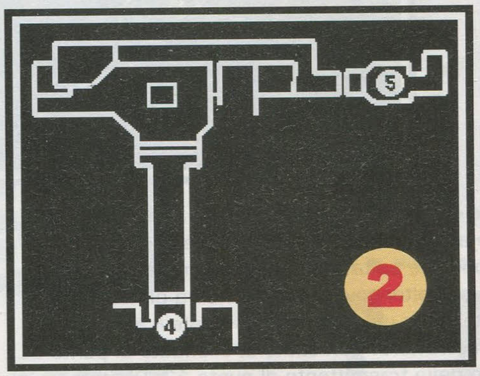
una volta oltrepassata la prima porta potrete saltare verso l'alto e raccogliere un Ankh, oggetto che prolungherà il vostro potenziale di sopravvivenza. Niente male. Fatto ciò, tornate al cammello e quindi a Karnak.

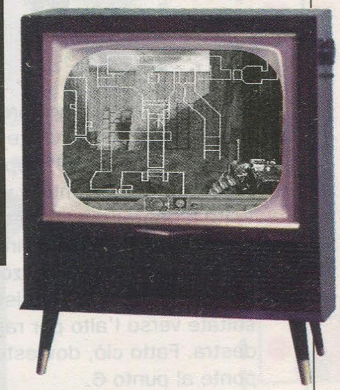


KARNAK (2ª VISITA)

LIVELLO 2 — MAPPA 2

Andate al punto 4 sulla prima mappa di Karnak. Ora aprite la porta davanti a voi, correte lungo la galleria, girate a sinistra, salite le scale alla vostra destra e aprite la porta innanzi a voi per raggiungere il cammello al punto 5.

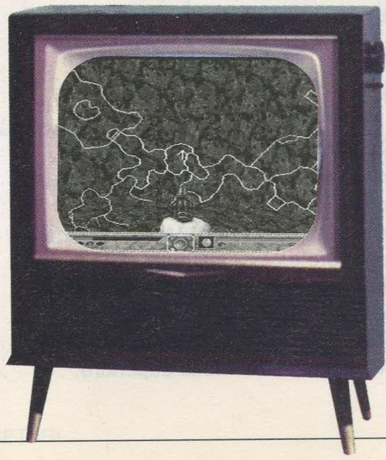


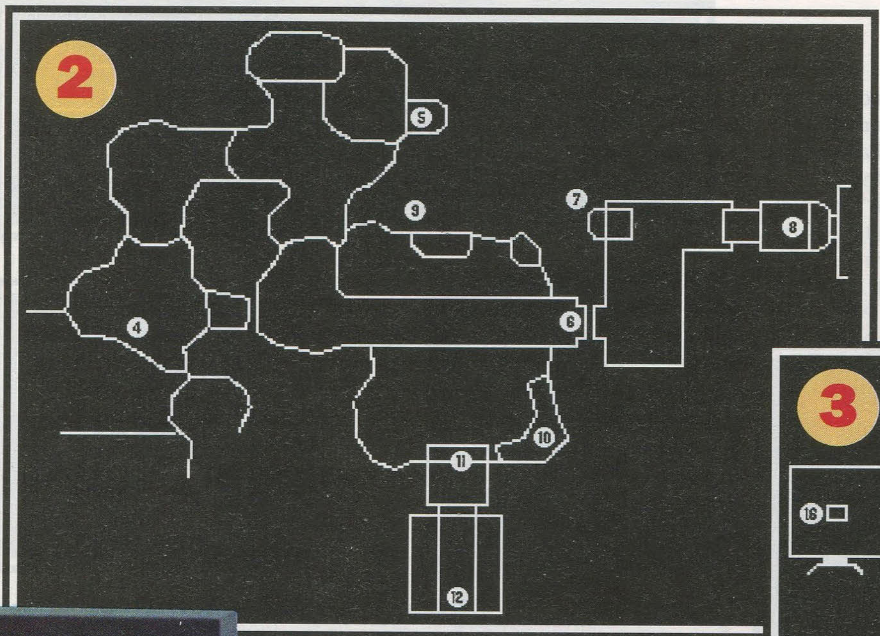


SOBEK PASS

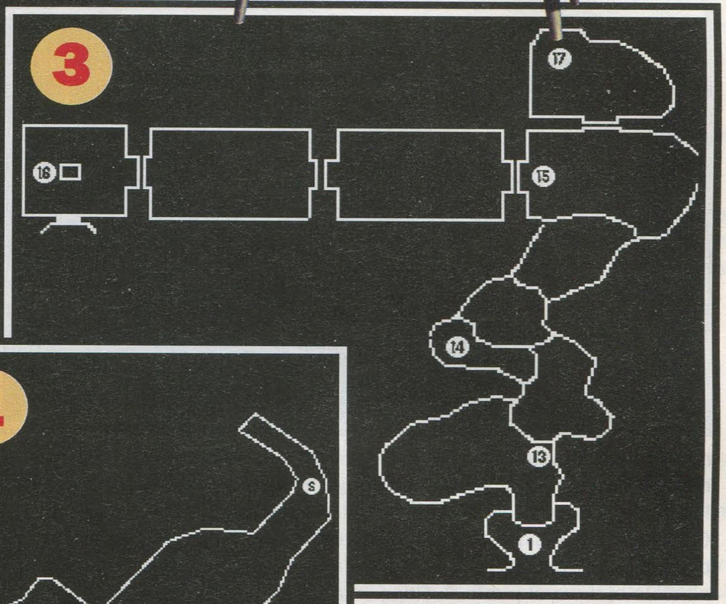
LIVELLO 4 — MAPPE DA 1 A 3

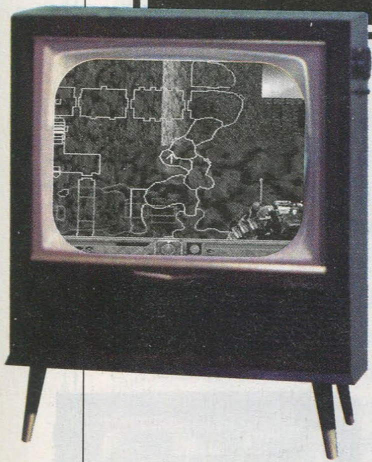
Liquidate i ragni sulla strada che conduce al punto 1. Qui troverete altri ragni e un mucchio di anfore contenenti power-up. Di lì a poco verrete aggrediti da una creatura volante simile a una vespa: colpirla a distanza ravvicinata è molto rischioso (per non dire doloroso), quindi cercate di attaccarla da lontano. Superata questa prova andate al punto 2 e sparate ai teschi per aprirvi la strada. Sarà quindi necessario effettuare due salti precisi per raggiungere il punto 3, dove potrete raccogliere il Simbolo della Guerra. Tornate da dove siete venuti e cambiate mappa al punto 4. Recatevi quindi al punto 5, dove troverete, nascosta dietro alcuni teschi, un'icona per la ricarica dell'arma. Qui verrete inoltre aggrediti da altre vespe. Dopo averle distrutte, scendete e attraversate il ponte al punto 6, che coincide con la porta recante il Simbolo della Guerra. Entrati nella stanza successiva, saltate verso l'alto per raggiungere il punto 7 e quindi recatevi al punto 8, dove raccoglierete il Simbolo del Tempo. Fate attenzione quando scendete da questa sporgenza in quanto una parete sottostante si aprirà liberando una moltitudine di ragni.

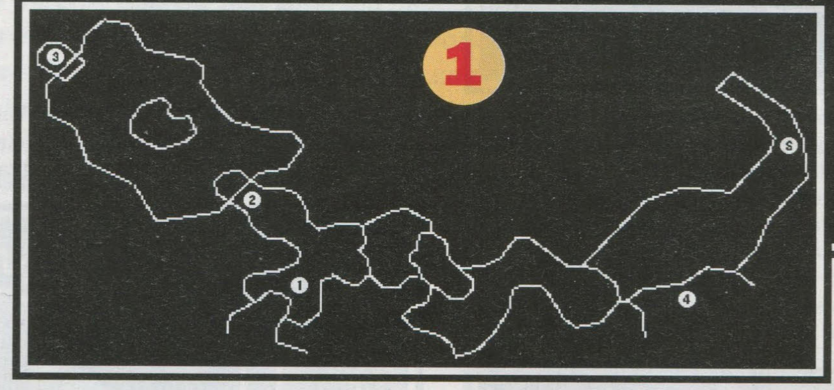












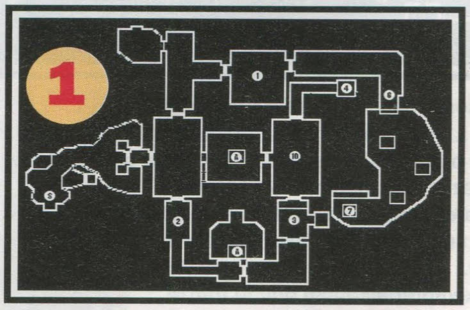
La prossima cosa da fare è raccogliere il primo pezzo della vostra trasmittente. Cominciate attraversando il ponte finché non vi trovate adiacenti al punto 9, dopodiché saltate per raggiungerlo e azionate l'interruttore di fronte a voi. Voltandovi vedrete un'altra piattaforma sotto il ponte: raggiungetela con un salto, quindi recatevi al punto 10, dove troverete un altro interruttore. Con cautela, scendete al punto 11, quindi raccogliete il pezzo della trasmittente al punto 12. Per tornare al ponte, tornate con precisione sui vostri passi fino al punto 9, quindi saltate verso l'alto per raggiungere una piccola piattaforma alla vostra destra. Fatto ciò, dovreste essere in grado di risalire con un salto sul ponte al punto 6.
In seguito, tornate al punto 1, quindi salite su fino al punto 13. Dinanzi a voi vedrete alcuni macigni che precipitano dalla collina. Restando dove siete non dovrebbero colpirvi e se vi spostate al momento opportuno dovreste riuscire a raggiungere il punto 14 senza essere ridotti a una frittata. Da qui, c'è ancora un'altra roccia da evitare prima di raggiungere, in ascesa, il punto 15, dove si trova la porta del Tempo. Oltrepassate questa porta per raccogliere il Simbolo del Potere, ma cercate di non sostare sulla pavimentazione della stanza o scatenerete una cascata di globi di fuoco nelle stanze che avete precedentemente attraversato. Attraversate in senso inverso queste stanze per raggiungere la porta del Potere e il cammello al punto 17.

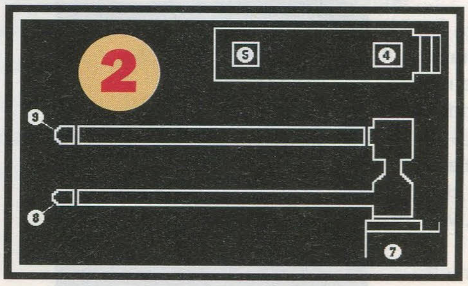
SOBEK MOUNTAIN SHRINE

LIVELLO 5 — MAPPA 1; LIVELLO 5 — MAPPA 2

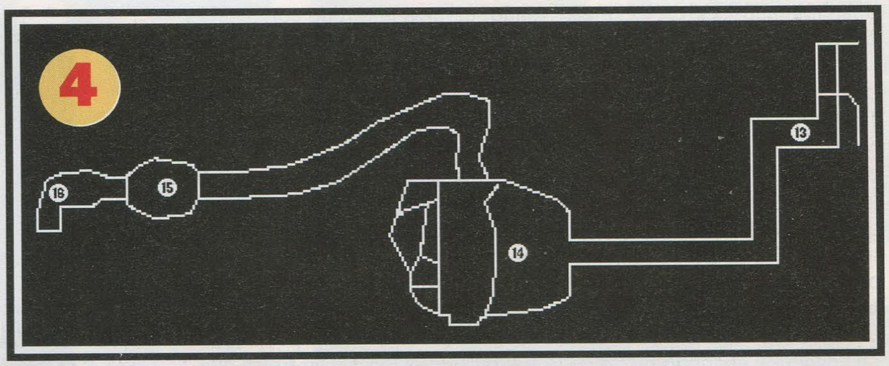
Recatevi al punto 1, dove troverete un Simbolo della Guerra. Nella stessa stanza troverete inoltre un interruttore con cui disattivare un micidiale campo di forza situato in un punto imprecisato del livello. Mentre liquidate i nemici che popolano questo livello, potreste essere aggrediti anche dalla vespa. Sistemata anche quest'ultima andate al punto 2 e sparate ai teschi per proseguire. La stanza nel punto 3 contiene un ascensore: usatelo per salire e quindi recatevi al punto 4. Qui troverete un altro ascensore che vi porterà al punto 4 sulla mappa del livello superiore.

Qui vedrete due campi di forza e una pavimentazione. Mettete piede sulla pavimentazione e una parete alle vostre spalle si schiuderà. Azionate i due interruttori situati dietro questa parete per abbassare i campi di forza, quindi scendete attraverso il buco nel punto 5. Atterrerete su di una balconata che sovrasta la stanza nel punto 1. Azionate l'interruttore, quindi scendete nella stanza principale. La porta che prima era bloccata ora è aperta: oltrepassatela per raggiungere il punto 6. Innanzi a voi vedrete una fossa colma di lava nella quale trovano posto anche svariate colonne. Purtroppo, per raggiungere il punto 7 dovrete saltare proprio su queste colonne. Dovrete effettuare salti alquanto precisi, perciò armatevi anzitempo di tanta pazienza.
Al punto 7 sparate ai teschi per superare la parete, quindi recatevi al punto 8 per raccogliere il Simbolo del Potere che vi occorre per oltrepassare la porta oltre la quale si trova il punto 9, dove troverete il Simbolo del Tempo. Tornando indietro attraverso il corridoio, entrate nella stanza al punto 10, dove si trova la porta recante il Simbolo del Tempo. Nella stanza successiva raccoglierete la Sobek Mask, che vi permetterà di respirare sott'acqua. Questa tornerà subito utile in quanto la





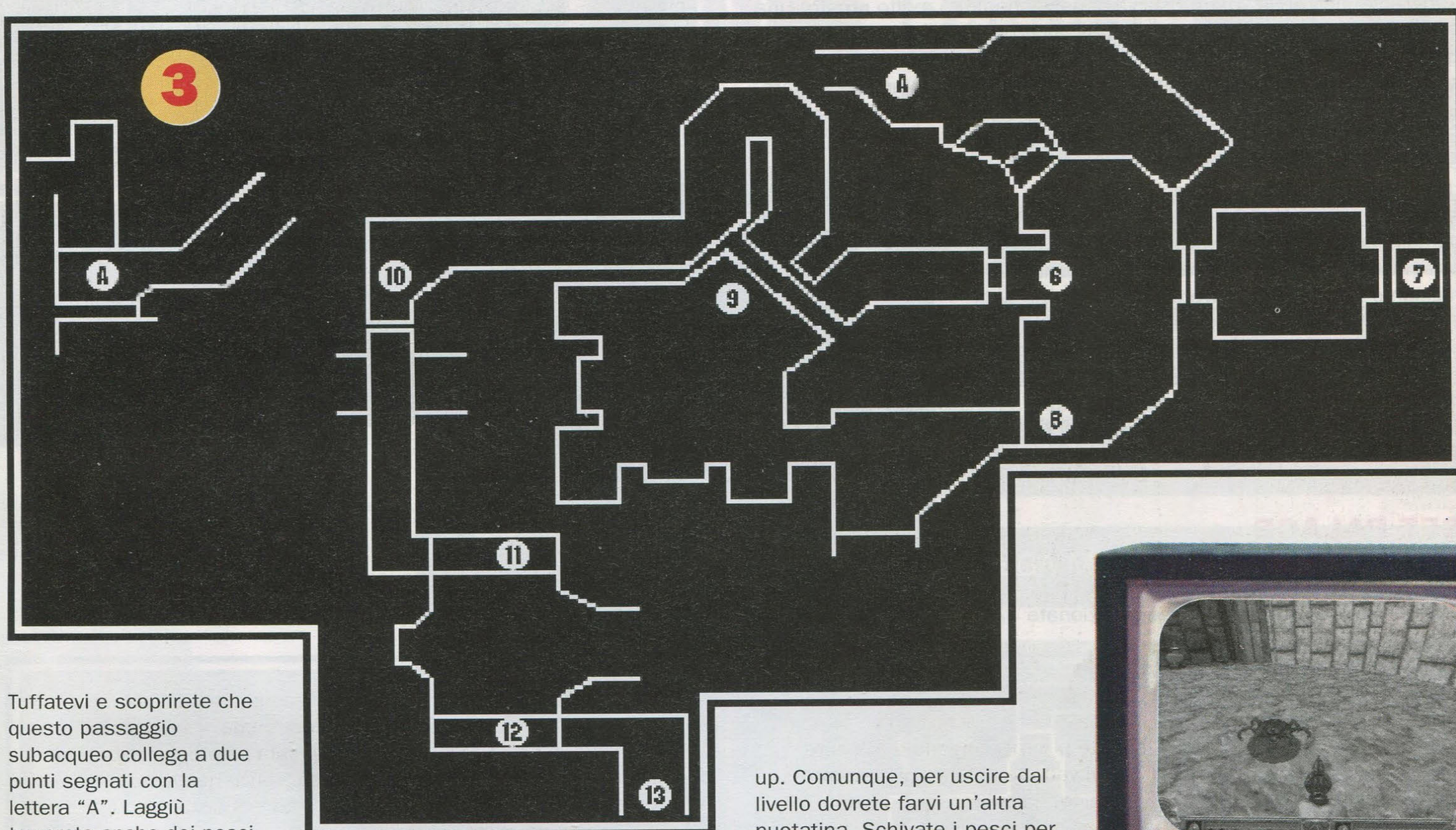
strada che porta all'uscita è un passaggio subacqueo situato fra i due punti contrassegnati con la lettera "A" sulla mappa principale. Entrate nella piramide viola e sarete riportati al cospetto di Rameses.



KARNAK (3ª VISITA)

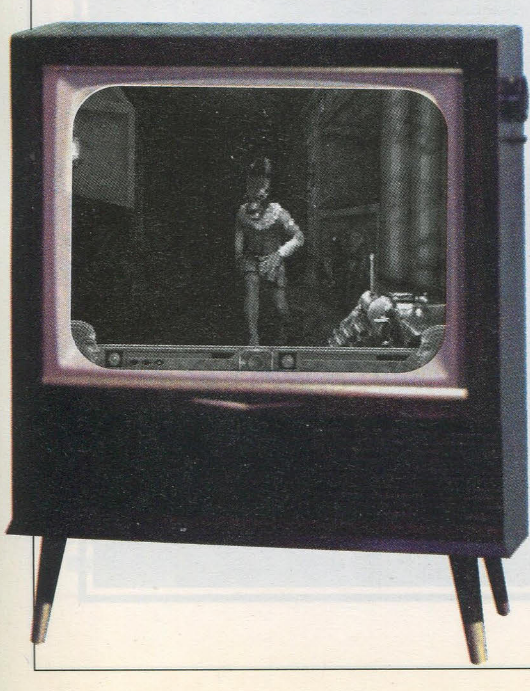
LIVELLO 2 — MAPPA 3; LIVELLO 2 — MAPPA 4

Durante la vostra ultima puntata a Karnak avrete notato una fossa piena d'acqua alla vostra destra, poco prima del rendezvous con il cammello. Muniti della maschera di Sobek, questa fossa non sarà più un ostacolo.



Tuffatevi e scoprirete che questo passaggio subacqueo collega a due punti segnati con la lettera "A". Laggiù troverete anche dei pesci, quindi assicuratevi di aver selezionato il machete. Una volta riemersi, andate al punto 6 per raccogliere un altro Ankh, quindi raccogliete il Simbolo della Guerra al punto 7. Tale azione scatenerà una pioggia di globi di fuoco nell'ultima stanza, perciò usate molta cautela quando ne uscite. In seguito, sparate ai teschi al punto 8 per accedere a una delle sezioni precedenti del livello. Aprite l'enorme porta al punto 9 e imboccate il passaggio in salita a sinistra per raggiungere il punto 10, dove troverete la porta della Guerra. Dopo aver schivato altri globi di fuoco raggiungerete il punto 11. Il tratto che porta al punto 12 dovrà essere attraversato saltando. Benché sembri molto ampio, superare questo abisso è in realtà piuttosto facile. Cambiate mappa al punto 13, quindi scendete al punto 14. Superando il fiume con dei salti potrete mettere le mani su alcuni power-up. Comunque, per uscire dal livello dovrete farvi un'altra nuotatina. Schivate i pesci per raggiungere il punto 15 e fate attenzione agli aggressori terrestri quando riemergete. Potrete trovare il cammello al punto 16. E con Karnak abbiamo finalmente chiuso!

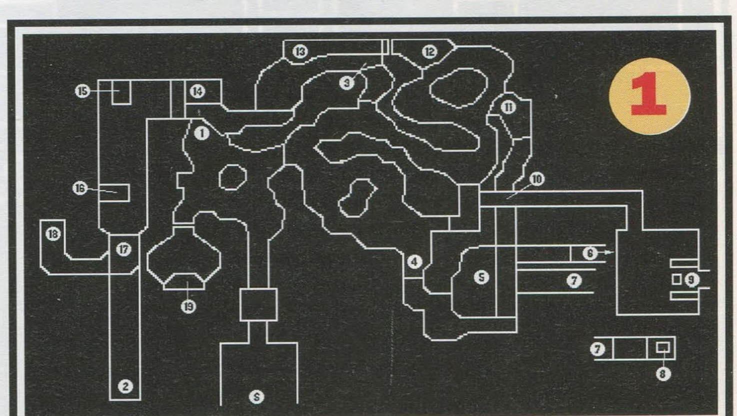




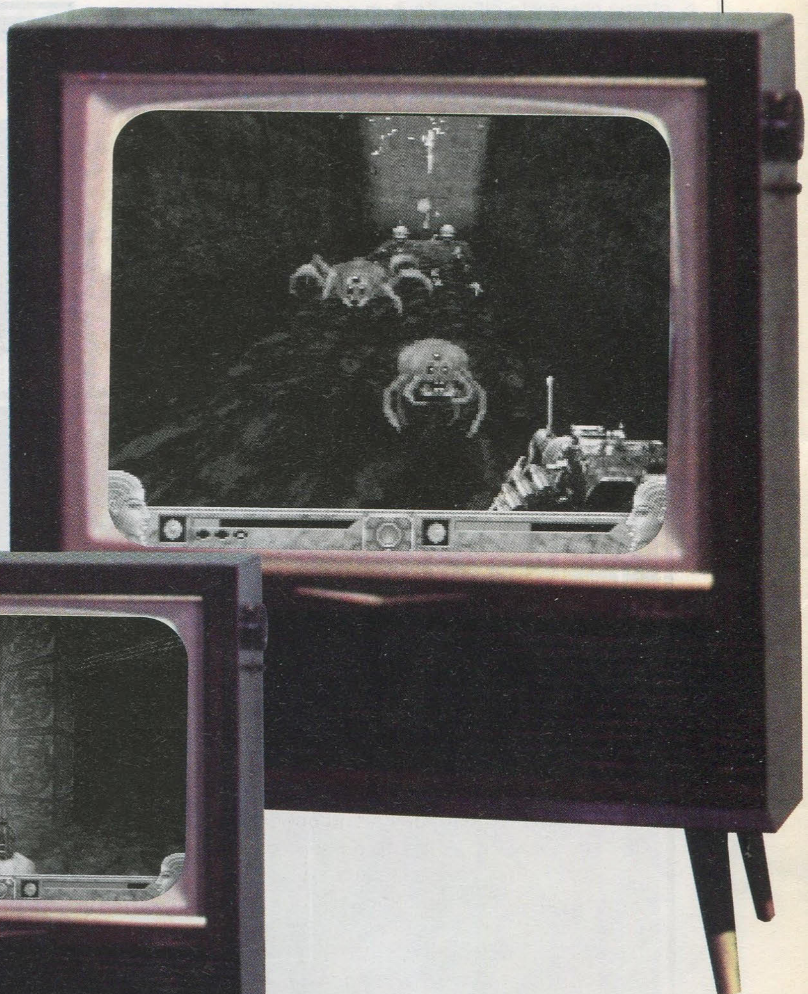
AMUN MINES

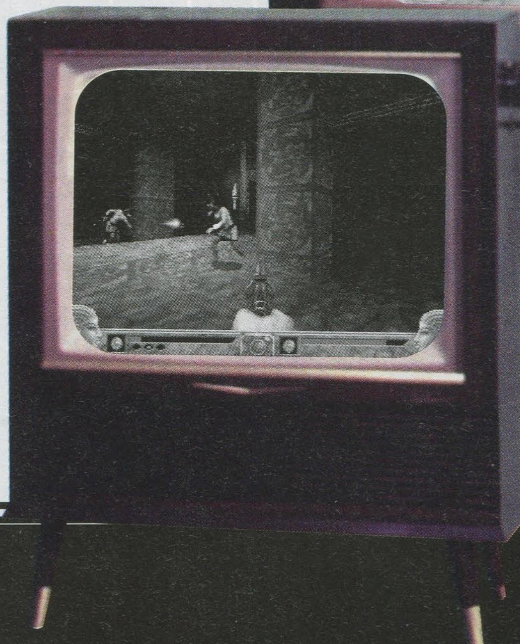
LIVELLO 6 — MAPPA 1

Dal punto di partenza andate avanti fino ad entrare nell'ascensore,



quindi, quando esso raggiunge il fondo, apritevi la strada col mitragliatore per raggiungere il punto 1. Distruggete i teschi alla vostra sinistra, quindi gettatevi in acqua. Uccidete i pesci che vi bloccano la strada fino a raggiungere il punto 2, dove troverete il Simbolo della Terra. Una volta riemersi, oltrepassate la porta della Terra per raggiungere il punto 19 e raccogliete le Amun Bombs. Poi andate al punto 3 e lanciate una bomba contro la sezione della parete coperta da assi di legno. Assicuratevi di fare quanto detto da una certa distanza, in quanto le bombe producono un'esplosione davvero micidiale. Più avanti troverete un'altra parete in cui aprire una breccia. Fatto ciò, recatevi al punto 4 e ripetete l'operazione. Dopo aver liquidato le vespe, gettatevi nell'acqua al punto 5 e scendete verso il punto 6. Vi imbatterete presto in un interruttore: azionatelo e quindi nuotate verso l'alto per raccogliere il secondo pezzo della trasmittente. Tornate in fretta alla superficie, perché la vostra riserva di ossigena finirà molto presto. Una volta riemersi, tornate attraverso il passaggio subacqueo al punto 7, quindi trasferitevi al punto corrispondente sulla piccola mappa sottostante. Al punto 8 azionerete una piattaforma che farà abbassare una colonna dinanzi a voi. Andate quindi al punto 9 per raccogliere il Simbolo della Guerra. Al punto 10, saltate verso l'alto alla vostra destra ed eliminate i ragni per raggiungere il punto 11. Da qui saltate per raggiungere il punto 12; lungo il cammino noterete un buco nella superficie sottostante a cui dovrete fare ritorno in uno dei livelli successivi. Una volta raggiunto il punto 14, dovrete effettuare due salti al momento giusto per raggiungere il punto 15 e il punto 16. Al punto 16, una parete di fronte a voi esploderà unitamente all'apparizione di un globo di fuoco. Saltate al momento opportuno per evitare i globi di fuoco e raggiungere così il punto 17, quindi andate dal cammello al punto 18.

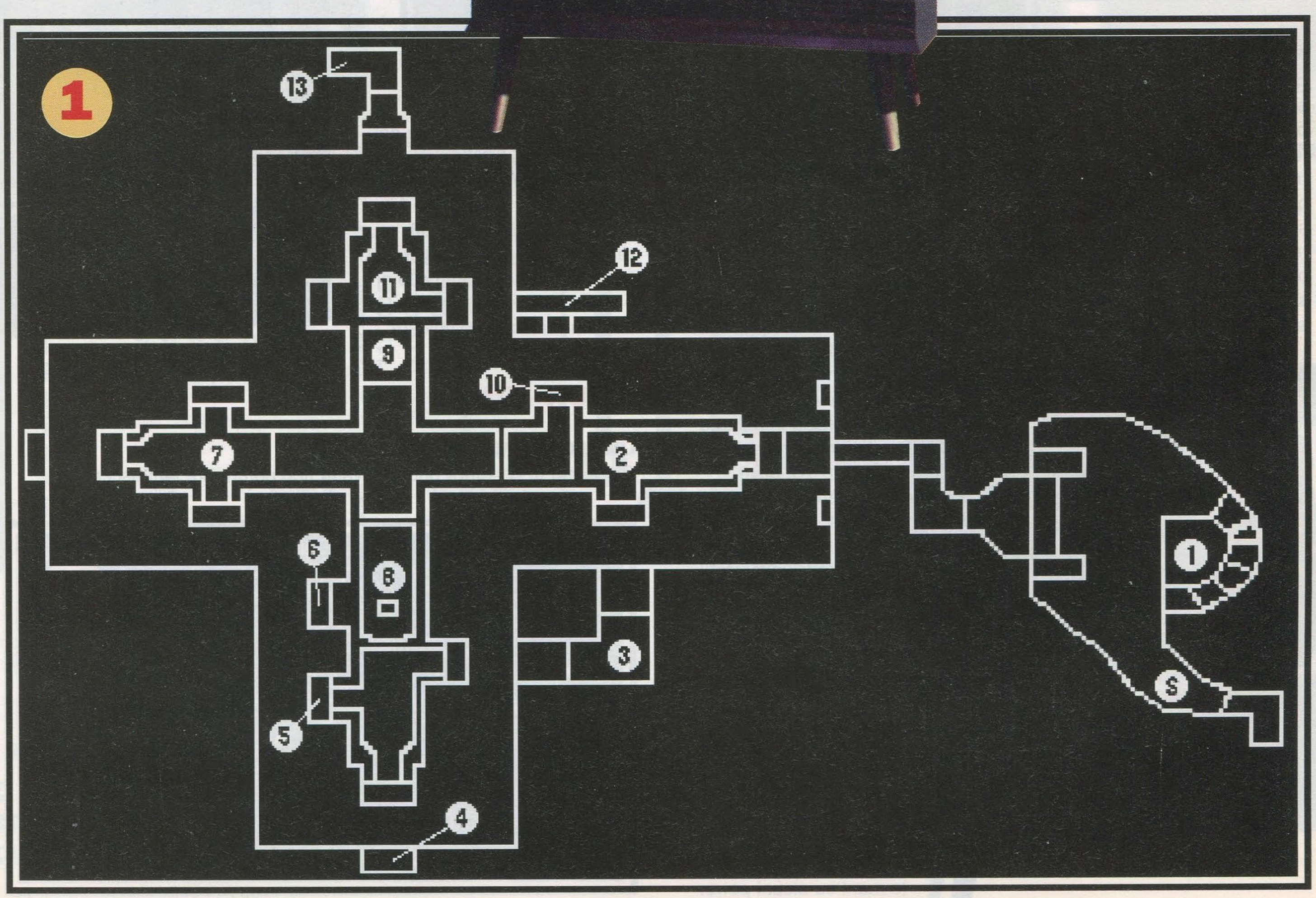




SET PALACE

LIVELLO 7 — MAPPA 1

Questo livello è piuttosto semplice. Azionate



l'interruttore al punto 1, quindi recatevi al punto 2, togliendo di mezzo le mummie che vi bloccano la strada. Da qui, seguite i punti in sequenza fino al punto 8, raccogliendo intanto il simbolo al punto 4. Al punto 8 potrete raccogliere un altro simbolo, ma facendo ciò attiverete tre globi di fuoco dinanzi a voi, quindi preparatevi a fuggire con movimenti precisi. Uno dei globi di fuoco farà saltare una parete permettendovi così di raggiungere il punto 9, dove potrete trovare il Simbolo del Tempo. Recatevi al punto 11, quindi voltatevi in modo da osservare la direzione dalla quale siete venuti. Dovreste scorgere una strada frantumabile sull'altro lato dell'abisso: gettategli addosso una bomba, quindi superate l'abisso con un salto per raccogliere il terzo pezzo della trasmittente al punto 12.



SET ARENA

Perdersi in questo livello è impossibile in quanto solo una è la strada che conduce a una immensa arena. Cammin facendo vedrete delle ricariche per le armi e l'energia vitale posti sulle colonne che sovrastano una fossa colma di lava. Qualora saltiate su una colonna, saltate di nuovo immediatamente sulla piattaforma dall'altra parte della fossa. Raggiunta l'arena vedrete una enorme porta alla vostra sinistra. Avvicinandovi, questa porta si aprirà e un grande quanto orrendo mostro ne uscirà fuori. Oltre a lanciarvi addosso degli scheletri, questo essere salterà paralizzandovi temporaneamente ogni volta che atterra. Questo vi lascerà vulnerabili a un suo attacco, quindi assicuratevi di trovarvi sul lato opposto dell'arena quando esce fuori. Il modo migliore per uccidere il mostro è quello di tempestarlo di bombe, usando poi il mitragliatore per finirlo. Se riuscite a prendere il power-up per le armi nell'arena, potrete abbattere il maledetto con l'M60 e nient'altro. Una volta che il mostro è stato ucciso, una porta situata di fronte a quella da cui esso è uscito si aprirà. Al di là di essa troverete il Shawl of Isis, che vi permetterà di fluttuare verso il suolo se si tiene premuto il tasto B quando ci si trova a mezz'aria. Dovrete usare questo trucco per superare l'abisso di fronte a voi, oltre il quale troverete una piramide da trasporto.





PROSSIMAMENTE

Intrappolati nella Cavern of Peril? Sperduti nei Canyons of Chaos? Ebbene, non disperate, perché il prossimo mese vi proporremo la seconda parte della guida a Exhumed, dove troverete anche le ubicazioni di tutte le altre armi, i manufatti e i pezzi della trasmittente. Stay tuned!

MEGA market

VENDO per Sega Saturn i seguenti giochi: **Virtua Racing** (USA), **NBA Action '96** (USA), **Guardian Heroes** (JAP), **Rayman** (PAL) a Lit. 50.000 l'uno, **FIFA '96** (USA) a Lit. 40.000 e **Daytona Championship Edition** (PAL) a Lit. 70.000. Oppure vendo in blocco a Lit. 270.000. I prezzi escludono le spese di spedizione.
OSCAR, Tel. 0341/830482 (solo ore pasti)

VENDO i seguenti giochi Saturn: **Panzer Dragoon 2**, **Actua Golf**, **Breakpoint Tennis**, **Alien Trilogy**, **Exhumed** ed altri.
- CARLO MILANO, Tel. 010/321209—0336/251290

VENDO il gioco **World Wide Soccer '97** per Saturn (versione americana) a Lit. 70.000. Annuncio valido solo per zona Torino.
Tel. 0368/476280 (dopo 20.30 o week-end)

VENDO in blocco i seguenti giochi per Game Boy, completi di istruzioni, a sole Lit. 290.000: **Adventure Island**, **Super Mario Land II**, **Nemesis**, **Goal**, **Crash Dummies**, **Prince Of Persia**, **Spider-Man II**, **Addams Family**, **Fighting Simulator**, **Godzilla**, **Double Dragon III**, più due giochi giapponesi. Regalo guscio protettivo **Handy Carry** e alimentatore originale. Annuncio valido solo per zona Milano e dintorni.
LORENZO, Tel. 02/38302332

VENDO/SCAMBIO per Sega Saturn i seguenti giochi versione europea: **Daytona USA Circuit Edition**, **Breakpoint Tennis**, **Madden '97**, **Cyber Speedway**. Tutti a Lit. 60.000 cadauno. Eventualmente scambio con **Sim City 2000**, **Wing Arms**, **Cyberia**.
- GIUSEPPE, Tel. 0330/447535

VENDO per Sega Saturn i seguenti giochi versione giapponese: **Gundam Side Story II** a Lit. 65.000; **Christmas Nights** a Lit. 50.000; **Fighters Megamix** a Lit. 65.000. In blocco a Lit. 150.000. Annuncio valido per zone di Firenze, Bologna, Milano, Varese).
TOMMASO, Tel. 055/599809

VENDO i seguenti giochi per Saturn versione europea: **Virtua Fighter 2** (Lit. 69.000), **Wipe-Out** (Lit. 65.000), **Tomb Raider** (Lit. 75.000), **Magic Carpet** (Lit. 60.000), **Nights** (Lit. 69.000 — JAP), oppure tutto in blocco a sole Lit. 329.000. Grande occasione: **Magic Carpet** più un altro gioco a scelta a sole Lit. 109.000. Il tutto è conservato benissimo, completo di confezioni e libretti d'istruzioni. Sono anche disposto a scambiare questi giochi con: **Daytona Remix**, **Virtua Cop 2**, **Street Fighter Alpha 2**, **Super Puzzle Fighter 2X**, **Sega Rally**, **Doom** eccetera. Massima serietà. Annuncio sempre valido in tutta Italia.
- CARLO MAZZOCCO, Tel. 0439/787484 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo: **Rushing Beat** (JAP) a Lit. 60.000; **Street Fighter** (PAL) a Lit. 35.000; **Super James Pond II** (PAL) a Lit. 50.000; **Captain America** (USA) a Lit. 45.000. Vendo inoltre adattatore universale per giochi americani e giapponesi a Lit. 20.000. Oppure scambio con **Donkey Kong Country** e **Wild Guns**.
- GIOVANNI SCATOLINO, Tel. 0784/288673 (a tutte le ore)

VENDO il gioco **Pilotwings 64** a Lit. 140.000 trattabili.
- DIEGO, Tel. 049/610885, Fax 02/66526222

SCAMBIO i seguenti titoli per Saturn (tutti in versione europea): **Alien Trilogy**, **Tomb Raider**, **Night Warriors**, **Sega Rally**, **Discworld**, **Shining Wisdom**, **Guardian Heroes**, **Darius 2**, **Iron Man-X/O Manowar in Heavy Metal**, **Bust-A-Move 2**, **NBA Jam Extreme** e **Doom**. In particolare cerco: **The Story Of Thor 2**, **Road Rash**, **Sonic Wings Special**, **Panzer Dragoon 2**, **Puyo Puyo 2**, **Layer Section/Ray Force**, **Shinobi**, **The King Of Fighters 95**. Annuncio sempre valido.
- ALBERTO, Tel. 0322/841141

VENDO/SCAMBIO giochi per Super NES: **X-Man: Mutant Apocalypse** (Lit. 50.000), **Samurai Showdown** (Lit. 40.000), **Final Fight 3** (Lit. 50.000), **Killer Instinct** versione USA (Lit. 55.000), **Mortal Kombat II** (Lit. 40.000), **Area 88** versione giapponese (Lit. 45.000). Cercasi in particolare platform, sport e guida.
- KATIA, Tel. 051/753563

VENDO/SCAMBIO compact disc per Saturn: **Quantum Gate**, **Myst**, **Gale Race**, **Virtua Cop**, **Virtua Fighter 2**, **Bug**, **Shell Shock**, **Daytona**, **Johnny Bazookatone**, **FIFA '96**. Inoltre compro giochi per Nintendo 64, e vendo giochi per SNES.
ALEXANDER, Tel. 0187/494145

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: **Indiana Jones And The Last Crusade** (Lit. 30.000), **Dracula** (Lit. 35.000), **X-Man** (Lit. 35.000), **Dick Tracy** (Lit. 30.000) e **Mortal Kombat II** più istruzioni per Fatality, Friendship e Babality (Lit. 55.000). Si richiede massima serietà. Annuncio valido solo per Napoli e provincia.
- FABRIZIO, Tel. 081/5544808

VENDO Sega Saturn versione JAP/USA con un gioco a Lit. 300.000. Inoltre svendo giochi per Saturn e Game Boy.
- CARLO, Tel. 010/321209—0336/251290

VENDO un **Super Nintendo** più 2 joypad e un joystick e i giochi **Super Mario World** (Lit. 35.000), **Nintendo Scope** con 7 giochi (Lit. 135.000), **Super Punch Out** (Lit. 50.000), **Street Fighter II Turbo** (Lit. 45.000), **NBA Jam T.E.** (Lit. 60.000), **Road Runner** (Lit. 40.000), **Madden '95** (Lit. 50.000), **Street Racer** (Lit. 55.000), **Donkey Kong Country** (Lit. 50.000), **International Superstar Soccer Deluxe** (Lit. 65.000); in blocco a Lit. 720.000. Tutto il materiale è originale, in perfette condizioni, con imballi e libretti d'istruzioni originali e può essere venduto separatamente.
- GIUSEPPE AURILIO, Tel. 0775/238357 (dalle 14 alle 17)

VENDO CD Saturn, come nuovi a Lit. 45.000 l'uno: **Astal** (JAP), **Panzer Dragoon** (JAP), **Virtua Fighter** (JAP), **Daytona USA** (JAP), **Virtua Hang On** (JAP), **Toshinden S** (JAP). A Lit. 60.000: **X-Men** (JAP), **Virtua Racing** (USA), **Victory Goal** (JAP).
- FEDERICO, Tel. 0371/425791 (ore pasti e sera)

VENDO console **Megadrive** 1 e 37 giochi: **Dragonball Z**, **Super Street Fighter 2**, **X-Men 1** e **2**, **Mr Nutz**, tutti con scatole come nuovi a prezzi vantaggiosi (anche in blocco).
- LORENZO, via L. Siciliani 20, 00137 Roma, Tel. 06/8270053 (ore pasti)

VENDO console **Super Nintendo** (versione USA) più due giochi tra i seguenti: **Donkey Kong Country**, **Street Fighter II Turbo**, **Alien 3**, **Megaman-X**, **Cybernator**, **Star Fox**, **Contra III**, **Super Ghouls 'n' Ghosts**, **Final Fight 2** a Lit. 170.000. Vendo i giochi anche separatamente a bassi prezzi.
- LUCA, Tel. 0171/734382 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Streets Of Rage II**, **Rystar**, **Earthworm Jim**, **Sonic 2**, **Turtles: The Hyperstone Heist**, **Topolino Mania**, **Aladdin**, **The Flintstones**, **World Of Illusion**, **Mortal Kombat II**. Vendo anche **Chaotix** per 32X. Sono disposto a scambiarli con i seguenti giochi: **Sparkster**, **Dynamite Headdy**, **Sonic 3-D**, **Ultimate Mortal Kombat III**, **Metal Head** (32X), **Star Wars Arcade** (32X), **Virtua Fighter** (32X). Tutti i giochi sono europei e praticamente nuovi. Vendo anche in blocco a prezzi bassissimi. Cedo inoltre **Game Gear** con nove giochi tra cui: **Sonic**, **Sonic Chaos**, **Sonic Triple Trouble**, **Donald Duck**, **Dynamite Headdy**. Massima serietà.
- ANDREA, Tel. 0578/738759 (ore serali)


Softmania
Console & Computer Fan
Sega Saturn
NINTENDO64
• Vendita per corrispondenza
• Vasto assortimento accessori & games
• Ultime novità in anteprima & prezzi incredibili
OPEN
CLOSE
Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)